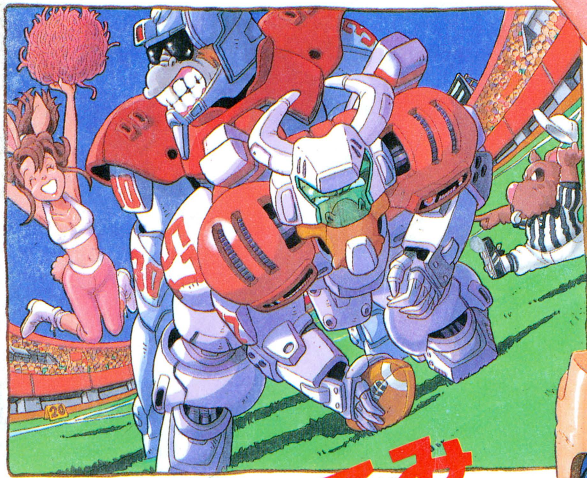
1990年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第11号通巻23号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

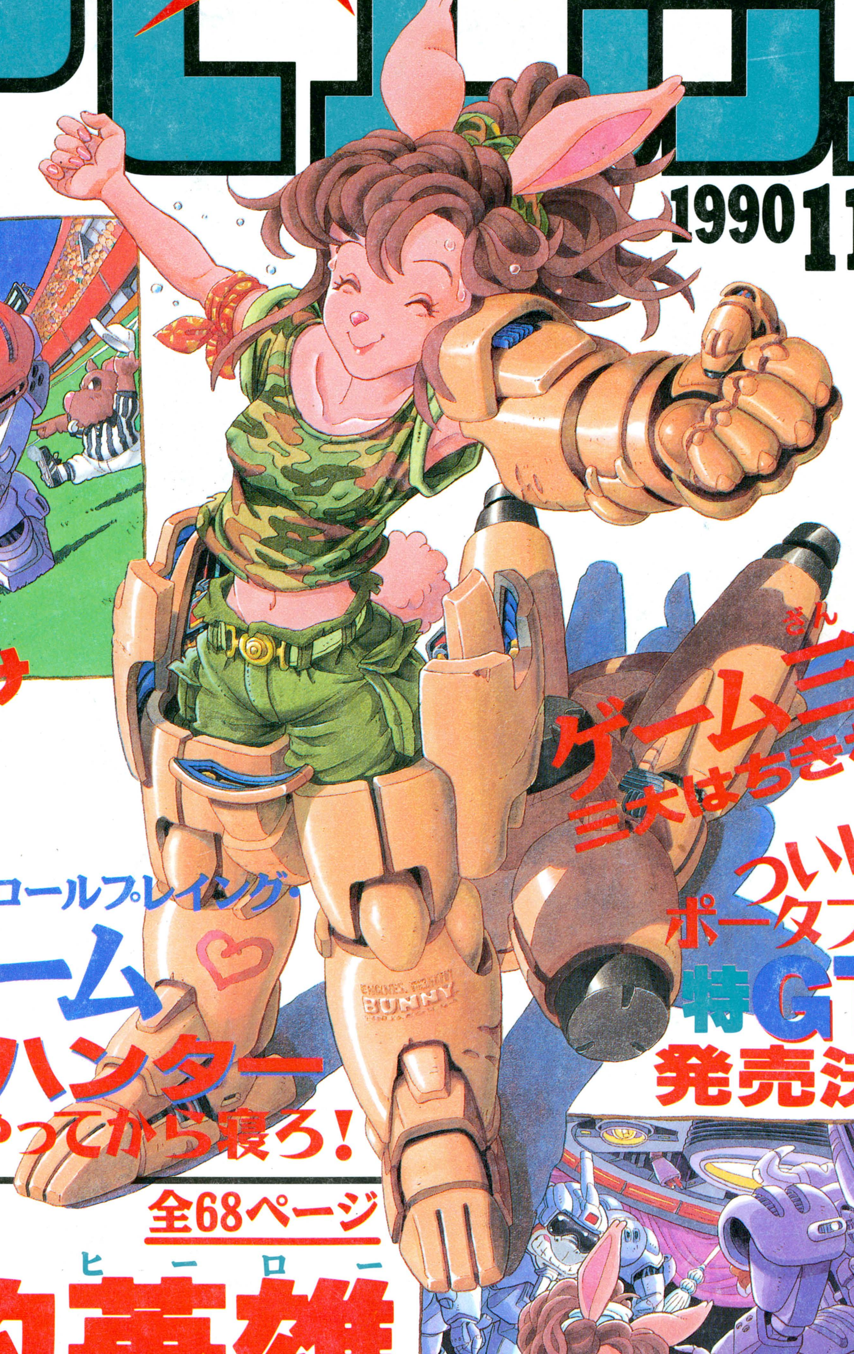
秋の爛熟特大号

特別定価 440yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1990 11月号





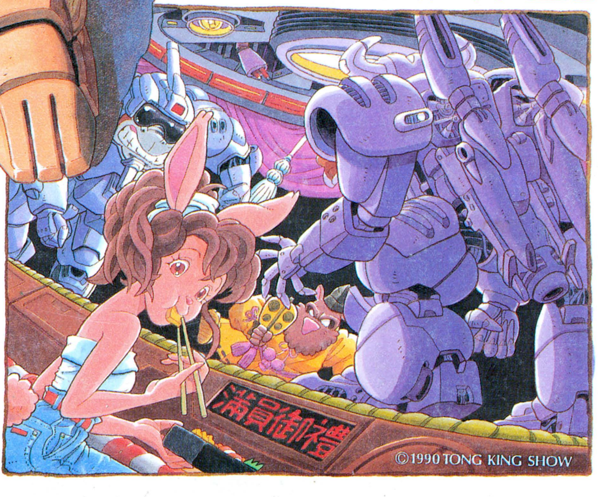
ゲーム三昧(さんまい)!
三大はちきれ付録

ついに
ポータブル版
特GT報
発売決定!

仰天とじこみ
オリジナル・ファンタジーロールプレイング・
ボードゲーム
モンスターハンター
秋の夜長に……やってから寝ろ!

付録1 全68ページ
裏技的英雄(ウラワザのヒーロー)
ごぞんじ上半期オールウラワザ+名作コマンド全集

異色RPG 付録2 グループSNE之太鼓判
サイバーナイト公式ブック



©1990 TONG KING SHOW


Enjoy Hudson
友情10
11人でどーだ。
●浦島「乙姫様からいただいた乙姫の術で、桃太郎さんの鬼退治に協力しますよ」
●金太郎「力なら、誰にも負けねえさ！桃太郎、いっしょに鬼退治するべえ」
これぞ!!エンターテイメント。
潮吹きの村を行く桃太郎とその仲間たち。瞬間最大人数はなんと17人だ!!
背が高いのが新キャラ「デカたろう」だ！
ギャグキャラも一新！
投げる「金のもうじゃ」！
踊る「ラッキーおにダ」！
PCエンジンをもっている人全員に遊んで欲しい!! 超エンターテイメントRPG堂々の完成をお知らせします。
PCエンジンの新作情報が聞ける
テレホンPCランド
一番近いところに電話してくれ!!
札幌011-814-9900
東京 03-260-9901
名古屋052-586-9900
大阪 06-251-9900
広島082-814-9900
福岡092-713-9900

00000馬力。



新たな強敵の名は「地獄王」だ！

地獄の底からよみがえったこいつが本当の鬼の王様だ!!地獄王の力は桃太郎の約1万倍。さすがの桃太郎も1人じゃこいつにはかなわない…。そこで登場するのが金太郎、浦島太郎をはじめとする10人の仲間たちだ!!必ず君の力で地獄王をこらしめてくれ!!頼んだぞ!!

●キジ「ケンケン、桃太郎さん、物を運んだり、医者を呼んだりできるようになりました」

●猿「キッキッ、桃太郎さん、私は全体マップを見たり野宿をしたりする特技があります」

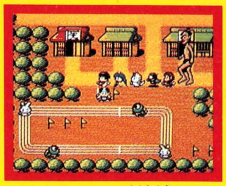
●犬「ワンワン、桃太郎さん、偵察やお使いなどの、新しい仕事をおぼえました！」



鬼の形になった氷の塔。



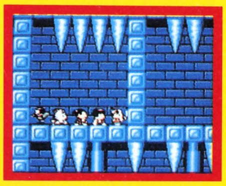
村人が金太郎アメに…



ウサギとカメの競争だ。



海中にある美しい龍宮城。



ユニーク!!横画面の塔。

発売日未定
価格未定

桃太郎伝説II

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

ゼッタイもらえるプレゼント!!

「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝II」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送ってください。全員に、他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントしちゃうぞ！詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね。



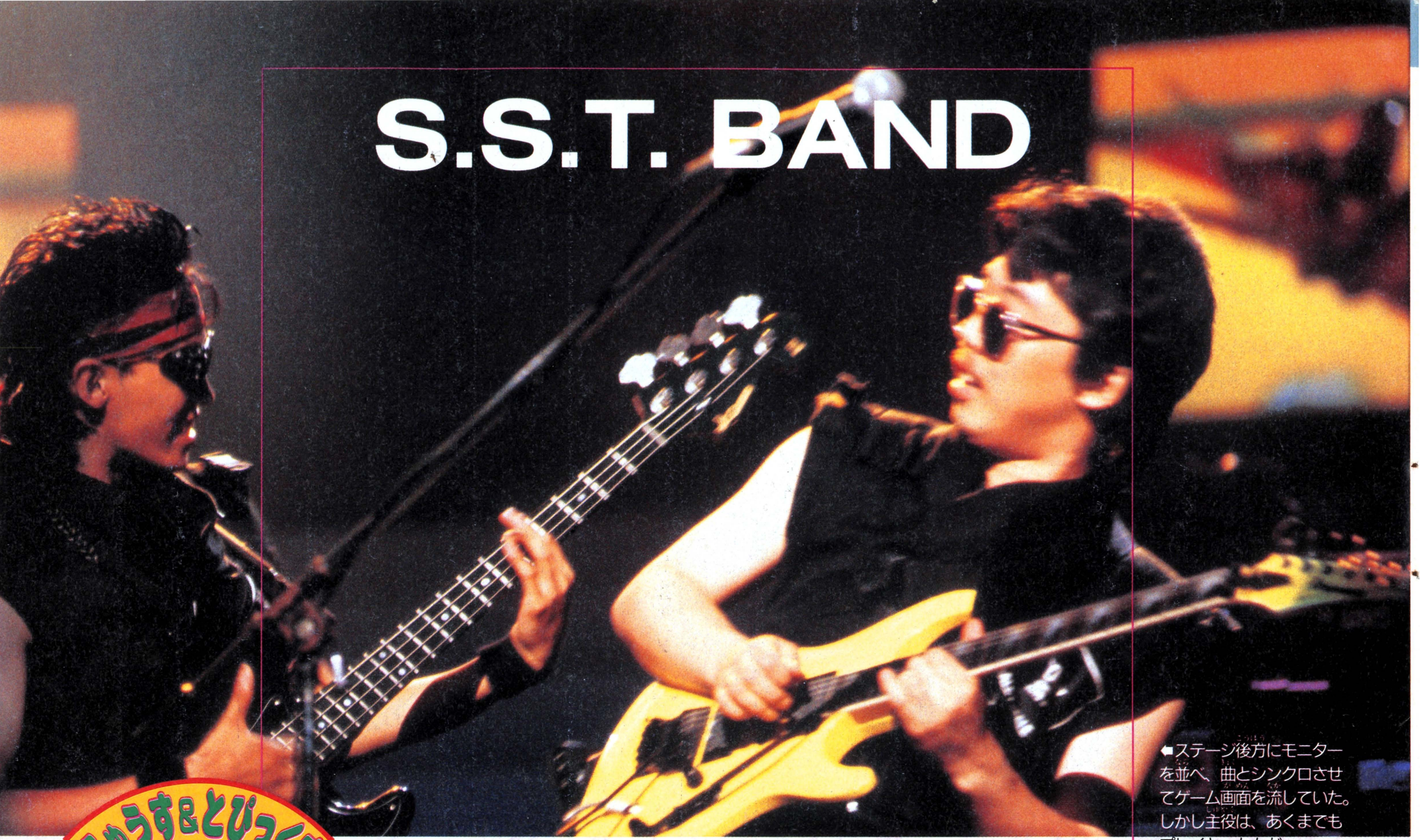


バッテリーバックアップシステム
天の声2

楽しく遊ぶための必需品！
好評発売中!!2,600円(税別)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡



⬅ステージ後方にモニターを並べ、曲とシンクロさせてゲーム画面を流していた。しかし主役は、あくまでもプレイヤーたちだ。

⬇ZUNTATAは、この日は結成以来初めてのライブ。やや緊張の色もみえた。

セガの社員2人＋スタジオミュージシャン4人のサウンドチーム。セガのゲームサウンドをすべて作っているのだ。

GMファンも激燃え!! 2大英雄が演じた炎のスーパー・ライブ



こちらはタイトーのサウンドチーム。メンバーは全員タイトー社員。アフター5はひたすら練習に打ちこんだとか。

「動」のS.S.T. BANDと「静」のZUNTATA。8月25日の「GMフェスティバル'90」での彼らの演奏には、そんなイメージが思い浮かぶ。曲ごとにメンバーが替わったり、曲間に小演劇を交えたり、ドラマチックでクールなステージのZUNTATAに対し、S.S.T. BANDはひたすら音で勝負!!　キレのあるタイトな演奏、ステージ上を動き回り、熱狂をあおる派手なソロプレイ。GMファンらは完全燃焼した3時間だった。

P22▶

S.S.T.BANDのライブCD 10／31発発決定!!

GMファンを狂わせたS.S.T. BANDの演奏が、早くもCDで登場!!　お値段は2,500円とお手頃。また11／21にはビデオやZUNTATAのライブCDが発売予定（発売元はすべてポニーキャニオン）。



作家・広井王子サイン会開催す



本誌でもおなじみの広井王子さんが、8月26日、有楽町マリオンで初サイン会を行った。ファンに気さくに応対する氏の姿には、人気作家の余裕さえ感じられた。

『天外Ⅱ』絵師 辻野寅次郎さん 海外取材に出発!!



今年に入ってから、『天外』ビデオ制作、そして『天外Ⅱ』と超多忙の辻野さん。新ネタ探しと充電を兼ね、9月5日イスタンブールへと旅立った。お気をつけて!!

価格・発売日ついに決定!! 待望の携帯マシン その名は PC Engine GT

PCエンジンジーティー



山田真木さん

知る人ぞ知る、広井王子総帥の美人秘書。類まれな美貌と抜群の営業センスで、いまや総帥以上の権力を握る(?)。

11月10日発売 ¥44,800



今年の1月、ラスベガスのCESで発表された携帯版PCエンジン。その動向が注目されていたが、ついに9月13日、発売元の日本電気H.E.から上記のように名称、価格、発売日が正式発表された。年末商戦への影響が注目される。

P92▶

CSG新作発表会にてハドソンソフト超新作2連発!!

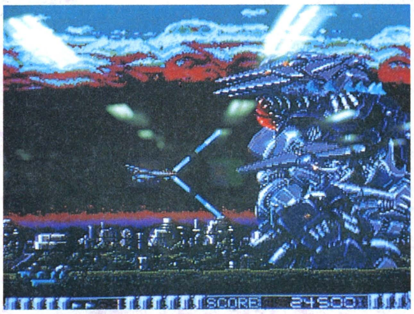
9月14日、東京・産業貿易センターで、第7回CSG新作発表会が開催された。これは主に問屋・流通関係者向けのもので、PCエンジン以外にもファミコン、メガドライブ、ゲームボーイ、そしてスーパーファミコン用の新作が、150タイトル以上展示されていた。そこで初公開されたソフトが、ハドソン制作の左の2本だ。



ジャッキーチェン

ACT '91年1月18日発売予定…価格未定

蚊取線香のCMでおなじみのジャッキーが大活躍！ デカキャラどもがところ狭しと暴れ回るぞ!! 隠しステージや楽しい仕掛けもいっぱいなのだ。



オルディネス

SG専用STG '91年2月発売予定…価格未定

横スクロールのオリジナルSTG。ド迫力の巨大ボスキャラを、キミは打ち倒せるか？ 難度はかなり高いぞ（写真は開発中のものです）。

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

NOV. CONTENTS

11月号目次

1990 ⑪ Vol.11 発行／角川書店

表紙イラスト／佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR＋DA〕





GMフェスティバル



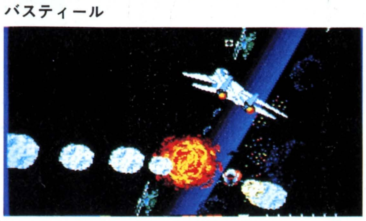
アストラリウス



エアロ・ブラスターズ



バスティール



アフターバーナーII



ラスト・ハルマゲドン



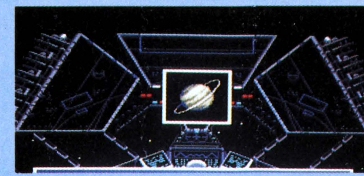
付録1 ●超最新ウラワザ&コマンド辞典つき

大人気決定版!! 裏技的英雄(ヒーロー)



付録2 ●マルカツ Special Presents

サイバーナイト 公式(オフィシャル)ブック



《GAME INDEX》

アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。


RENO
Renovation Game
CD-ROM²
PC Engine
麻雀ゲームに新鮮旋風。
話題沸騰。ゲーマーを魅了する26種類の秘技が楽しさを倍加させる。
果たして、美人令嬢の運命は…？
聖白河学園・理事長の娘、本条　優が何者かによってつれ去られた。いったい誰が、何の目的で……？平和な学園都市に起った不吉な事件。優の妹、本条　舞は、一人の探偵に事件を内密に調査し、妹を救出することを依頼した。残された手がかりは、可愛い女子高生が写った一枚の写真／ほのかな期待を抱きつつ男子禁制の聖白河学園に潜入した探偵。背後に潜む巨大な影。なんと事件には学園都市全体を巻き込んだ陰謀が隠されていた。事件を解決するため探偵に残された手段は、麻雀に勝ち抜くという試練。あらゆるテクニックを駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっている。
雀偵物語
10月9日発売予定
定価6,780円（税別）
日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。入会ご希望の方は官製葉書の裏に住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。
© TELENET JAPAN 1990/© ATLUS 1990
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159



RENO
Renovation Game
CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
START
GOAL
スタッフ大募集!
開発部 福島までTEL
ユーザー・ホットライン
03-268-1268 045-784-2800
ゲームの内容に関する質問には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポートダイヤル
03-268-1157(毎週月、木、土・15〜16時)
こいつはただのレーシングゲームじゃない!!
ユニークなチビキャラたちが画面狭しと走る/転ぶ/クラッシュする/
なんと100パターン以上のアニメーションで表現される
コミカルな動きに、思わずキミも吹き出しちゃうぞ。
この楽しさを独り占めするのは罪ってェもんだ。
さあ、友達もみ〜んな巻きこんでデコボコレースの始まりでいっ/
定価6,780円(税別)
11月上旬発売予定
1人でやっても有頂天。
5人でやれば、極楽じゃ〜!!
デコボコ伝説
走るワガマンマー
©TELENET JAPAN 1990
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159



RENO
Renovation Game
CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine
レギオン
NEOグラフィカル・シューティング登場。
CD-ROM²シューティング初の2P同時プレイ
人類が宇宙に進出してから数世紀。
混沌とした宇宙を
武力によって統合しようと企む男がいた。
その名はルーヴァー。
自らを皇帝と呼び
壊滅と侵略を繰り返す彼の進撃を阻止するため
惑星連合は高性能戦闘機の
プロトタイプ「SF-90」を製造した。
果たして、広大な宇宙空間の勝利者は……？
君か、それともルーヴァーなのか?!
発売中
定価6,780円（税別）
イラスト 加藤直之
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番3号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
© TELENET JAPAN 1990

Enjoy Hudson

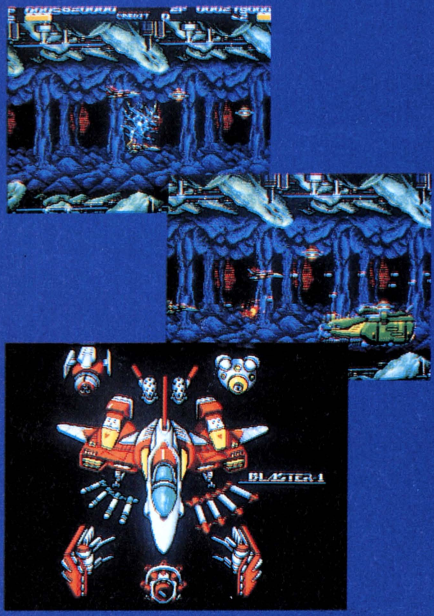
PC Engine

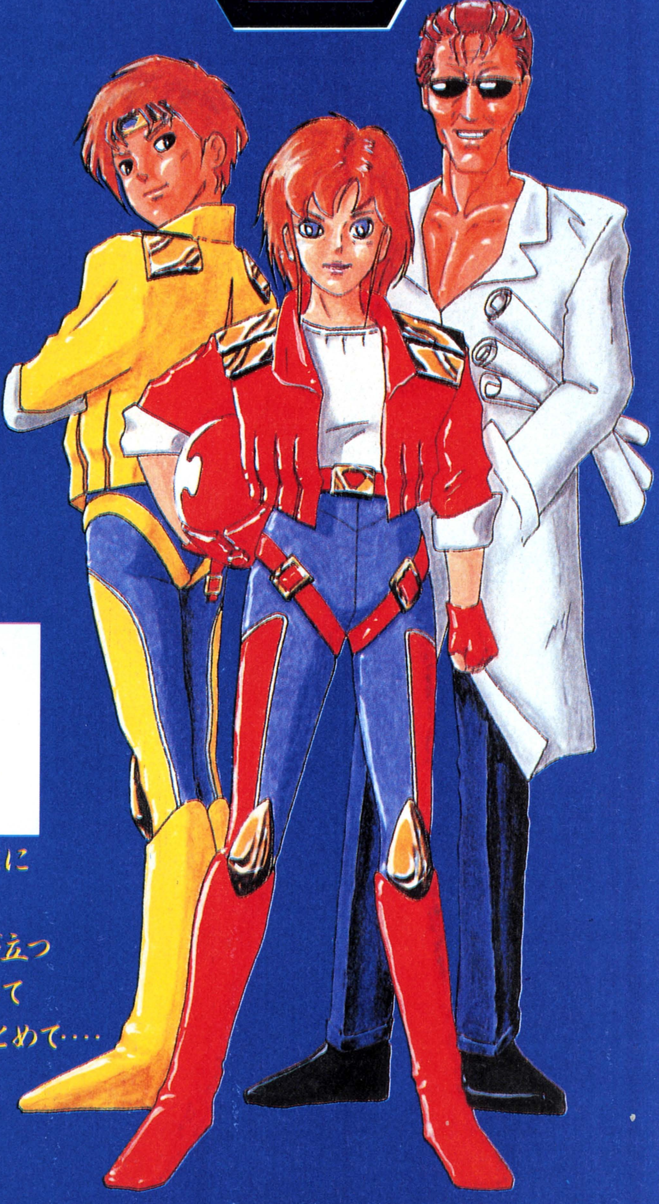
AERO BLASTERS

RAID UNIT

TROUBLE SPECIALTY AERO BLASTERS

新鋭にして親衛、正統派シューティングゲーム登場。





CHARLES K. TAKEDA
HOLY TAKEDA
MIK TAKEDA

西暦2030年の近未来から君のもとに
ひとつの戦いのメッセージがとどく。
巨大空母ブラスターベースから飛び立つ
2機のスーパーマシンに願いを込めて
君といっしょに今、戦いへ、平和をもとめて‥‥

11月 2 日発売予定　希望小売価格 6,500円　4メガ

テレホンPCランド
東京 03-260-9901　大阪 06-251-9900
名古屋 052-264-9200　広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900　札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!

PCエンジンの最新情報が聞ける

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

おとぎの国のおもしろレ～ス？

明るく楽しくギャンブル・ゲーム！
めざすはグッディランドの王様だ！

うさぎの国グッディランド。ここで大人気のカンガルー競馬〝ワラビー!!〟は、ただ走るだけじゃなく、パワーアイテムはつかえるし、格闘もありという超過激さ。キミも、レースを当て、お金をためて、ワラビーを買おう。そして、王様のワラビーに挑戦だ！



ギャンブル・シミュレーションR.P.G.
ウサギの国のカンガルーレース

Wallaby!! ワラビー







- ★R.P.G.の感覚をとり入れた興奮のギャンブル・シミュレーション！
- ★予想屋、新聞屋、パドック、VIPルームなどのリアルな設定！
- ★ギャンブルのおもしろさ＋(プラス)ファンタジー世界の楽しさ！
- ★ワラビーにアイテムをつかうとレース展開が様々に変化！
- ★「キングカップ」で国王のワラビーに勝てばキミが王様だ！
- ★バッテリーバックアップ対応でいつでも自由に開始、終了！

12月14日発売予定！ ¥6,500（税別） 3メガHuカード　

PC Engine

バックアップメモリ対応ソフト

Masaya メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部 (直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時


ROM ROM
話題のCD-ROMゲームマガジン! パワーアップして第2号登場。
PC Engine
「ウルトラボックス2号」
まるごと遊び(ゲーム)心!
盛りだくさんで発売中!
希望小売価格 ¥4,800(税別)
クスト
連載SFアニメーションゲーム登場!
だるま落し
単純で奥が深いパズルの真髄。
仮面ビクター2
ヒョッカーを蹴散らし、進め炎のバイク便!
女子高校制服図鑑
有名ミッションスクールの魅力に迫る。
あなたもきよたくん
今度はテレポートに挑戦!
ラッシャー木村の星に願いを
指相撲と星占いで明日を占う。
PCエンジンソフト図鑑 VOL.2
1号からバージョンアップ。新作紹介もあるぞ。
じゃんじゃんボックス
満員御礼読者投稿。
実用デート講座 横浜編
横浜を制する者はデートを制する。
UBガールズ決定!! 第3号でお会いしま〜す♡
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1990 FUN PROJECT
ジャック・ニクラウス
帝王がご一緒します!
ジャック・ニクラウス 162ホール ワールド・ゴルフ・ツアー
●世界のゴルフファン憧れの有名コースをなんと162ホール収録。●臨場感あふれる3D画面で展開される本物のゴルフゲームのみが持つ興奮。●試合形式はマッチ、ストローク、スキンズの3形式。●最大4人までプレイ可。もちろんジャック・ニクラウスも希望に応じてお相手いたします。
収録コース
ジャック特選18ホール(米、英)/キャッスルパインズ(米)/デザートマウンテン(米)/オークヒル(米)/ロイヤルツルーン(英)/ケンパーレイクス(米)/オーストラリアン(豪)/セントクリーク(日)/セントメリオン(英)
以上9コース162ホール
ROM ROM
好評発売中! 希望小売価格 ¥7,800(税別)
Licensed from Accolade, Inc. in Conjunction with JPI. © Accolade, Inc.
© VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
復讐の戦いが始まる!
暗黒伝説
不気味なグラフィックとハードな難易度で大好評だったあの「魔境伝説」の続編ともいえる左右上下スクロールの本格的アクションゲームの登場だ 全7面に次々と登場するおぞましいクリーチャー達をバッサバッサとなぎたおす快感と興奮 アクションゲームにまた新しい伝説が生まれる
Hu-Card
好評発売中! 希望小売価格 ¥6,200(税別)
© レッド・カンパニー/アトラス © VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
お知らせ:「ウルトラボックス」や「マジカルサウルスツアー」がお近くの販売店にない場合は、直接当社にお問い合せ下さい。
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 (03)423-7901(代)


ビデオシステム株式会社
本　　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35−1　TEL075-723-0358代／FAX075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F　TEL 03-452-5677 ／FAX 03-452-5520
ラビオレプス スペシャル
RABIO LEPUS
PC Engine
SPECIAL
オリジナルぬいぐるみ
応募者全員大サービス！
（くわしくは「ラビオレプススペシャル」の取扱説明書を見てね。）
お待たせしました！
バニーランドのヒーロー復活!!
1990年・10月発売予定!!!

レーザーブランド物語

SHOW撃破から　クオリティ宣言へ

LASER SOFT

［SHOW撃破シリーズ］



ヴァリスII



スーパーアルバトロス



レッドアラート



コズミックファンタジー

［クオリティ宣言シリーズ］



エルフィーネ



ヴァリスIII



アヴェンジャー



優子　こんにちわ「ヴァリス」の優子です。今日はレーザーブランドの中枢、羽成事業部長に登場していただいてレーザーブランドについてお話をうかがいたいと思います。

羽成　はい、お手やわらかにね、優子ちゃん。

優子　まず、レーザーブランドはどのようにして誕生したのですか？

羽成　レーザーブランド、つまりレーザーソフトは㈱日本テレネットからCD-ROM²を中心としたゲームソフトの企画、制作のすべてを、独自のコンセプトとスタッフでおこなうために発足したんだ。レーザーソフト事業部のゲームは、レーザーブランドとして差別化をしてるんだよ。

優子　「SHOW撃破からクオリティ宣言へ」って？

羽成　レーザーブランドのゲームは、ユーザーとのコミュニケーションとしてメッセージを送っているんだ。「SHOW撃破シリーズ」はCD-ROM²の開発スペシャリストとして、その膨大な可能性を最大限のかたちにして、今までにない感動を与えたかったんだ。アクションは、シューティングは、RPGは、こんなにおもしろくなるんだよ。ってね。

優子　即日完売店をだした「ヴァリスII」をはじめ、そのスケールの大きさ、臨場感、ドラマチックな演出などみんなの想像を超えていたと思います。

羽成　ありがとう。

優子　レーザーブランドのゲームはビジュアルとサウンドが素晴らしい。と評価を受けますね。

羽成　うちの開発スタッフの技術レベルは非常に高いです。そのアニメーション技術の地位を不動にしたのが「コズミックファンタジー」。

優子　ビジュアルRPGね。キャラクターがとってもかわいらしかった。

羽成　反響がすごかった。キャラクターにここまで感情移入できたのはCD-ROM²だからこそ。

優子　そして「クオリティ宣言」ですね。

羽成　「SHOW撃破」の次の段階として僕たちは、ユーザーが安心してレーザーブランドを選んでくれる、常に納得してくれるハイクオリティなゲーム制作を意識したんだ。

優子　「エルフィーネ」のアクションアドベンチャーってはじめてのジャンルじゃないですか？

羽成　マニアックにとらわれがちなアドベンチャーゲームをレーザーブランドはこうする。っておもしろさを完全に追求してみたんだ。

優子　人気の西村知美ちゃんがキャラクター化されていてびっくりしました。

羽成　そして完璧なヴァージョンアップがきみの「ヴァリスIII」。

優子　またまた即日完売が出てとってもうれしい。

羽成　「ヴァリス」の人気はほんとすごい。「III」はゲームの完成度の高さも非常に絶賛されているよ。

優子　「ヴァリス」だけでなくレーザーブランドのゲームはお店であまりみかけないわ。

羽成　おかげさまで発売とほぼ同時に完売で、在庫がないんです。多くのユーザーに支持されていると思うと力がはいります。

優子　次回作の「アヴェンジャー」つまらなかったらヴァリスの剣が飛びますよ。

羽成　ははは、まかせてよ。すっごいシューティングをみせますよ。



レーザーソフト事業部長　羽成氏

●クオリティ宣言●

LASER SOFT

もう誰も「ヴァリス」を止められない……。

絶賛
発売中!!

復刻版「ヴァリスII」も同時発売中!!



奇跡の映像と音楽。即日完売の衝撃。
アクションゲームの超人気作「ヴァリスII」が蘇える。
CD-ROM²のパワー全開、レーザーブランドの
高技術による驚異のヴァージョンアップ。
マルチキャラクター制導入。ヴァリエーション豊かな特殊攻撃。
会話によるストーリー展開。前作の2倍以上のステージを
臨場感あふれるアクションでつきぬける。

おわび

「ヴァリスIII」発売に皆様のご好評を承り、ありがとうございました。
なお、一部地域におきまして、即日完売、または商品の品切れとなり大変
ご迷惑をおかけいたしております。第1回追加生産は9月28日発売。
その後も随時追加生産いたしますので、
よろしくお願いします。

制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159


●クオリティ宣言●
LASER SOFT
斬新なるゲームシステム。
シューティングはここまできた。
8つのミッション、8通りの攻略[ミッションセレクト]。
最高9種搭載、27の組合せで選ぶ[武装交換システム]。
前方5方向に機首移動、リアルに再現、ヘリの操縦感。
自機[アヴェンジャー]が魅せる斬新な兵器、攻撃パターン。
戦略、選択の常識をくつがえすレーザーブランドのシューティング。
重厚なグラフィック、迫力のバトルサウンド。
引き込み、そして大胆、意外なゲーム展開でキミを撃つ!!
4512
Avenger
Avenger
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

角川アニメ特別劇場公開!!

角川書店



原作■藤川桂介（カドカワノベルズ・角川文庫）

総監督■今沢哲男　主題歌■浜田良美（コロムビアレコード）

キャラクター原案■いのまたむつみ

《声の出演》宇宙皇子 古谷 徹／各務 山田栄子／苦須里 田中秀幸
なよ竹 富永みーな／阿修羅王 岸野一彦
帝釈天 銀河万丈／役小角 柴田秀勝



原作■安田 均／水野 良（角川スニーカー文庫）　総監督■永丘昭典

メインテーマ「風のファンタジア」歌：sherry（ビクターレコード）

キャラクター原案■出渕 裕　キャラクター・デザイン■結城信輝

《声の出演》パーン 草尾 毅／ディードリット 冬馬由美／ギム 坂口芳貞
エト 山口勝平／スレイン 田中秀幸／ウッド・チャック 若本規夫
カーラ 榊原良子／カシュー王 池田秀一

公開劇場名

〈東京〉9月22日〜10月12日 アニメシアター テアトル池袋 ☎03(987)4311／〈東京〉9月29日〜10月12日 新宿東映パラス3 ☎03(351)3022
〈東京〉9月29日〜 高田馬場 エモーションシアター パール座 ☎03(371)9905／〈大阪〉10月13日〜10月26日 シネマアルゴ梅田（東映会館横）☎06(343)1691
〈名古屋〉10月6日〜 名古屋東映パラス2 ☎052(971)4012／〈福岡〉10月6日〜 福岡東映パラス ☎092(281)0758
〈札幌〉10月6日〜 札幌東映パラス2 ☎011(231)2569

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1253

差出有効期間
平成3年12月
31日まで

切手は
いりません

164-00

006

東京都中野局
私書箱第1号
(杉並区高円寺南1—33—3)

東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

㊫PC(598J)

記憶術各コース別の詳しい
案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ		年令	
氏名			
フリガナ			
住所			
電話	市外局番 (　　)	郵便番号	

•大学受験コース •高校受験コース •一般コース •ジュニアコース
●希望のコースにマルをつけてください。

キリトリ線

マルカツPCエンジン11月号 ハガキ



ま、まるで奇跡だッ!!
ウルトラ記憶術
通信講座
この一枚のハガキが
あなたを変える!?
無料贈呈中
●記憶術の原理を書いた詳しい案内資料を
このハガキを
今すぐポストへ

試験直前、あふれるように思い出す!!



驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉

"試験の神様"があなたに秘術を伝授します!

キミのライバルはもう、やっている!

「その時だ、"私は天才!"なんて思ったほど」



北川れなさん 高知県(中3)

(前略)正直言って(記憶術が)信じられませんでした。けれど、さっそく基本から始め、一番最初に挑戦したのは理科でした。そして電流を通さない物質名20ほどを、2分で憶えてしまいました。私はその時、自分は天才なんじゃないのかな…なんて思ったほど、記憶術は自分に自信と勉強の楽しみを与えてくれました。(後略)

平均点が20点もアップ!



港 真佐夫くん 北海道(中3)

以前、僕は暗記が苦手でした。しかも集中力がなくて、仮に覚えたとしてもテスト中に思い出せないことが多く、成績が伸びませんでした。そんな僕にとって「速く正確に覚えたい」という願いを叶えてくれたのがこの記憶術です。今では各教科共20点ぐらい上昇し成績はイッキにトップクラス。集中力も増し、今後にひかえた高校入試が楽しみになりました。

苦手だった英語が今では得意教科



菊地香織さん 岩手県(高1)

「ラッキー!」と軽いノリではしゃいだ高校入試合格発表の日、私は本当にこの記憶術をマスターして良かったなと思いました。中3の夏休みまでは、大の苦手だった英語のおかげで第一志望校をあきらめていました。でも記憶術で悩みは解決。英語の成績はテストのたびに良くなり一番得意な教科になりました。今後の大学入試では、この記憶術で一ランク上を狙います。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

「自信」や「ヤル気」もわいてきた!



佐藤貞人くん 千葉県(中2)

ものすごい威力を発揮した記憶術。やり始めた頃から少しずつ身につき、成績も急上昇。今までの勉強方法では不可能なくらいの暗記量をテスト前一週間でラクラク。しかもそれだけでなく、日常の生活や精神的な面にまで効果があり、特に「自信」や「ヤル気」など机に向かう姿勢が変わってきました。この記憶術という勉強方法がいかに適切で、合理的なものかを認識させられました。

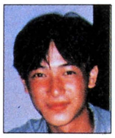
模試で最高点、志望校も太鼓判。



西田幸司くん 福井県(中3)

僕の目指している高校は県内有数の進学校なので、早くから受験に向けて勉強していました。しかし、勉強方法が的確じゃなかったのか成績は伸びませんでした。そんな状態をなんとかしようと思って始めた記憶術。今ではおもしろいくらい暗記力が身につき、先日行なわれた模試ではなんと最高点。先生も"志望校はラクラク合格できるよ"と太鼓判をおしてくれました。

1時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん 宮崎県(中3)

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

そして私はみごと合格!!

こんなに効果的な勉強法があったなんて!



藤島陽子さん(20) 〈早稲田大学教育学部合格〉

こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。

楽しみながら短時間で覚えられた!



市村洋子さん(16) 〈都立第2商高合格〉

中学3年になっても勉強に集中できずあせりが見えてきた頃、記憶術をはじめました。暗記物が苦手だった私でしたが、今では10分で40個も歴史年号を覚えることができるようになりました。楽しみながら短時間で覚えられる記憶術、習って本当に良かったと思います。

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

無料プレゼント!

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

受験用歴史年表なら2～3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2～3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。

さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

●記憶術講座では、高校受験コース・大学受験コース・一般コースの他に、**小学5～6年生向きのジュニアコース**も設けています。漫画中心のとても楽しいテキストなので誰にも無理なくマスターできます。



申込受付中！

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先 角川書店 通信販売課 03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キ－リ－ト－リ－線

申し込み書 (PCエンジン9) 角川書店

ビデオ版 天上編 **宇宙皇子** 全6巻
全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本

ビデオ版 **ロードス島戦記** 全13巻
全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット
1巻のみ　本
2巻のみ　本
3巻のみ　本

ご住所 〒

お名前　年齢　☎



魍魎戦記
角川書店
MADARA 摩陀羅
RPG製作ノート
MAKING OF MADARA
10月2日発売!
B5判 定価1200円(税込み)
●企画からロムのマスターアップまで、
ファミコンゲームの作り方が
一冊でわかってしまう。
マダラ開発㊙裏話も満載!
(勝)ファミコンにて MADARA弐 大好評連載中
ドラゴンコミックス
魍魎戦記MADARA[田島昭宇]
1巻〜4巻B5判変型定価各900円(税込み) 角川書店
遂に
オリジナル・ビデオ・アニメ
OVA化
決定!!
第1巻「胎蔵編」 第3巻「変成編」
第2巻「両界編」 第4巻「輪廻編」

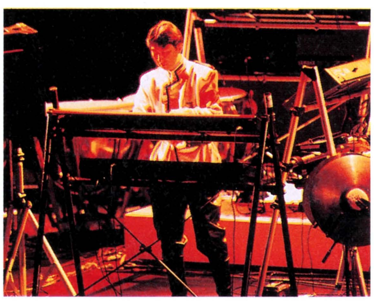
特別版 Game Music おっかけ最前線 ★第16回★

今回は8月25日、東京の日本青年館で行われた「GMフェスティバル'90」の特集だよッ！

ZUNTATA&S.S.T.BAND、夢の共演！

GMファン超・燃えまくりの一大イベント！

GMファン待望の「ゲームミュージックフェスティバル'90」が8月25日、日本青年館で行われた。開演前から会場内はGMファンの熱気でムンムン！　そして、ついに開演のベルが鳴った！『ニンジャウォーリアーズ』のオープニング曲、「A.D.1993」をバックに、タイトー・サウンドチーム・ZUNTATAの登場！　この瞬間、会場内は「ズンタ！　ズンタ！」の大歓声に包まれる！



➡ZUNTATAの顔、Mr.ZUNTATAといえば、そう！　OGRさん！　シンセのセンスがキラリと光る！

そして「オルガブリーズ」が演奏されるやいなや、ほとんどのGMファンが総立ちで応援するという盛り上がりで、あらためてZUNTATAの魅力を実感するのだった。今回のライブでは、曲と曲の間にドラマを導入して、ストーリー性のあるライブを展開している。この辺りの曲には、GMだけには留まらないある種の"こだわり"のようなものを感じさせる。さらにライブは燃え上がる！「アーバントレイル」「キャプテンネオ」と、次々と名曲が演奏され、ラストナンバー「ダディマルク」では津軽三味線も入り感動の盛り上がりをみせ、大盛況のうちにZUNTATA・ライブは幕を閉じた……。

興奮さめやらぬうちに続いて登場、S.S.T.BAND！　オープニングナンバーの『アフターバーナー』メドレーから、アルバム「HYPER-DRIVE」にも収録された新曲、「スウォード　オブ　ヴァーミリオン」、「エアバトル」などの新曲も演奏されて、早くも会場内は大熱狂！　さらに『ギャラクシーフォース』メドレーや、「マジカルサウンドシャワー」、「ラストウェイブ」といった、おなじみの名曲も次々とテンポよく演奏され、GMファンはノリにノリまくっていたようだ。さすがはGMライブの王道を行くS.S.T.BAND！　途中にMCを入れてメンバー紹介をするあたり"いかにも"ライブらしい心憎い演出だぜ！　そしてライブもほとんど大づめ。野呂一生氏のスパイスがきいた「スプリンター」から超燃えの「アフターバーナー」へ。そしてファイナル！　アンコールの『パワードリフト』メドレーで完全燃焼！　そしてフィナーレ……。今回のイベントはGMファンの夏休み最大の思い出となったことだろう。



⬅こちら、ノリにノッてるS.S.T.BAND。左からギャラクシーさん、ターボくん、そしてミッキーさんだ！

「GMF'90」の感動をもう一度！

ZUNTATAのCDも発売決定!

「ゲームミュージックフェスティバル'90」で行われたZUNTATAのライブCDの発売がついに決定したぞっ！　気になる発売日は11月21日。『ニンジャウォーリアーズ』や『ダライアス』、『ナイトストライカー』など、ZUNTATAの魅力がぎっしりだ!!

S.S.T.BAND LIVE

-G.S.M.SEGA-

ポニーキャニオン／10月31日発売／¥2,500(税込)

S.S.T.BANDのライブCDの発売日が決定！　タイトルもズバリ「S.S.T.BAND LIVE」！「GMF'90」のチケットが発売1週間たらずで完売したために、ライブに行けなかったGMファンも多いハズ。このライブCDを聴いて、「GMF'90」の感動を味わってほしい！

ビデオも出るゾ！

ゲームミュージックフェスティバル'90

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥5,800(税込)

CDの後はビデオだいッ！　というワケでライブビデオ「ゲームミュージックフェスティバル'90」が発売されるぞ。このビデオには、ZUNTATAとS.S.T.BANDのライブ風景をほぼ収録。GMファンは見逃せないゾ。

S.S.T.BAND LIVE

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥4,800(税込)

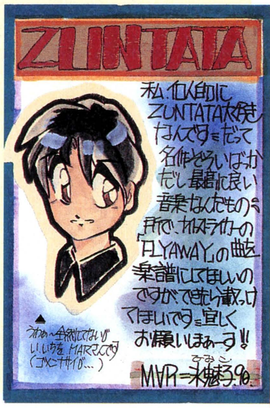
S.S.T.BANDのみのライブビデオも発売されるぞ！　この「S.S.T.BAND LIVE」では、「GMF'90」のライブビデオに、時間の都合でカットされた曲も収録！　ゲーム画面も取り入れた、ファン必見のライブビデオだ。

おたよりコーナー！



⬅東京都　アリサさん

S.S.T.BANDの曲ってすごくライブノリがあっていいよね。はしゃぎまくる気持ち、よくわかります！

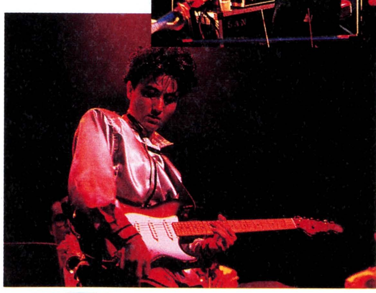


➡東京都　MAR-HIMIKOさん

『ナイスト』はトンネル面の曲が燃えるよね。楽譜は検討してみます。



➡あの人この人、どんな人、S.S.T.BANDのHIROさんだッ！ライブでのキーボード・ソロはまさに最高の一言！



⬅現役サラ・コンのMARさん！『ナイトストライカー』はッあまりにもッ名曲ッ！

ZUNTATA

今回の「ゲームミュージックフェスティバル'90」がライブ初参加のタイトー・サウンドチーム・ZUNTATA。「タイトーDJステーション」のオマケCD（初回特典）を聴くと、ZUNTATAの意外な一面を知ることができるぞ。



⬅初めてのライブは大成功！　みなさん本当におつかれさまでした。

曲名リスト

1.introduction～予言　(A.D.1993)
2.黒船　(OLGA BREEZE)
3.Project　(URBAN TRAIL)
4.退廃　(ja Frow)
5.発展　(CAPTAIN NEO)
6.平和　(Free the Love)
7.独裁者　(Deep)
8.滅亡　(chaos)
9.否定　(シ・メール)
10.革命　(Daddy Mulk)

S.S.T. BAND

ベースに新メンバーのターボくんを迎え、さらにパワーアップした、セガ・サウンドチーム・S.S.T.BAND！　今回の「ゲームミュージックフェスティバル'90」では過去のライブを上回る激しい盛り上がりをみせてくれた。



⬅ライブ終了直後、控室でパチリ。次回のライブでも期待してます！

曲名リスト

1.AFTER BURNER Medley
(Maximum Power～City202～Super Stripe～Final Take Off)
2.SWORD OF VERMILION（VERMILION）
3.AIR BATTLE（G-Loc）
4.新たなる旅へ（FANTASY STAR III）
5.GALAXY FORCE Medley
(Coin～Scene Select～Beyond The Galaxy)
6.WILDERNESS（GOLDEN AXE）
7.MAGICAL SOUND SHOWER（OUT RUN）
8.LAST WAVE（OUT RUN）
9.BURNING POINT（THUNDER BLADE）
10.SPRINTER（SUPER HANG ON）
11.AFTER BURNER（AFTER BURNER）
［アンコール］
12.POWER DRIFT Medley
(Adjustment Mind～Poker Face～Side Street～Silent Language～Like The Wild)

GMあらかると 第12回

いや～今回のライブは燃えた燃えた！　ちょっとアブないノリのGMマニアが何人かいたのが気になるが……（笑）。こんなGMライブが毎月あるといいねっ（無理だッ！）。

ゲームミュージックCDCT発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
9／5	パーフェクト　コレクション　イースII	CD　CT	キング
9／21	ファイナルラップ2	CD　CT	ポニーキャニオン
9／21	タクスフォース　ハリアー	CD	ポニーキャニオン
9／21	ファイネストアワー	CD	ビクター
9／21	This is NAMCO	CD　CT	アポロン
9／21	ハットリス	CD　CT	プラッツ
9／21	マイト&マジック	CD　CT	プラッツ
9／21	ファイアーエムブレム	CD　CT	日本コロムビア
10／21	キャメルトライ／カダッシュ	CD	ポニーキャニオン
10／21	アウトゾーン／スノーブラザーズ	CD	ポニーキャニオン
10／25	ドラゴンナイト	CD　CT	ポリスター
10／25	てけてけ！　アスミっくんワールド	CD　CT	徳間ジャパン

発売日	タイトル	形態	メーカー名
10／31	ゲームミュージックフェスティバル'90	CD　CT	ポニーキャニオン
未定	琉球	CD　CT	ポリドール
未定	不思議の夢のアリス	CD　CT	ポリドール
未定	バスティール	CD　CT	日本コロムビア

おたより募集

アリサさんとMAR-HIMIKOさん、おたより本当にどうもありがとう！　そんなワケでこのページとGMに関することならなんでもOK！　おたよりいっぱい待ってま～すっ！

おたよりのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「GM」係

特報！

ついにPC版の内容判明!!

WANDERERS FROM YS

ワンダラーズ　フロム　イース

ハドソン／12月20日発売／価格未定　RPG



岩崎啓真氏が贈る特集第3弾

『ワンダラーズ フロム イース』の発売日まで、早くも3か月を残すのみとなったね。岩崎氏レポートもすでに3回めとなって、ますます白熱化。今回は注目のハドソンコメントも飛び出して、キミの知りたいゲーム内容に迫るぞ！

ハドソンに直撃インタビュー！

いっこうにハドソンから正式な発表がなく、発売日、画面などそのすべてが謎に包まれていた『ワンダラーズ フロム イース』。その内容の全貌を知るために、われわれ取材班（といっても1人しかいないんだけど、取材班と言わないと雰囲気が出ないでしょ）は、ハドソン東京支社に直撃インタビューを試みたのだ！　そして、ついにハドソンから、その答えを得た!!　というわけで、今回ハドソンから正式なコメントとして、『ワンダラーズ　フロム　イース』の内容のすべてを説明してもらったんだ！　今回はそのハドソンのコメントを基に、PCエンジン版の内容に迫っていこう！

発売日は12月20日　FROM ハドソン

ハドソンの正式な発売時期のコメントをいただいたので、まずなによりそれを報告しよう！　そうじゃないといつお金をためればいいのかわからないもんね。で、ハドソンの梶野さんによると「12月20日に発売します。なお正式タイトルは『イースIII』に決定（9月17日現在）しましたのでよろしく」とのことだぞ!!

本誌がぶつけた8つの疑問！

今回、本誌取材班がぶつけた質問は全部で8つ。答えてくださったのはハドソン東京企画部の梶野さん。梶野さんは今回の『ワンダラーズ フロム イース』では進行（ゲームを制作する上での様々なところへの連絡とスケジュール管理などを行う大変な仕事）の役割をやっているんだ。

1. 声優は誰？
2. 脇役は何人くらいしゃべる？
3. ビジュアルシーンの数と長さは？
4. どの機種に一番似ているのか？
5. 多重スクロールは再現される？
6. 曲は何曲？　オリジナルはある？
7. 開発状況は？
8. 発売日はいつ？

で、質問内容は右の表を見てくれればわかるとおりだけれど、狙いとしては9月号の『ワンダラーズ フロム イース』の大予想の内容がどの程度当たっているか？　を知るためが1つ。もう1つがいまだもって謎に包まれている「エレナ、ドギ、チェスターなどの役を担当する声優さん」、「ビジュアルシーンの内容と長さは？」、「CDで鳴る曲とアレンジャーは？」、「移植されるのはどの機種の『イースIII』なのか？」、「発売時期はいつか？」などなど、読者のみんなが知りたいことを本誌がみんなに伝えるという狙いで作ったのだ！　梶野さんは、みんなの希望にこたえて、質問の答えを梶野さんの話せる限界（もしかしたら越えているかも…）まで話してくれたのだ！　よく読むようにっ！



⬆『イースI・II』のオープニングアニメーションの1シーン。こういうビジュアルはあるのか!?



⬆ここでは四重スクロールするのだが、このようなシーンはPCエンジン版でも再現されるのか!?

  イラスト／中野豪 赤井孝美

なんと！PC版『イースIII』には20名の声優が登場!!

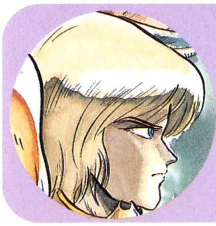
『イースIII』は前作よりもさらにしゃべる！　しゃべりまくるゲームになりそうだっ！　エレナ役に富沢美知恵さん、ドギ役は屋良有作さん、チェスター役に堀秀行さん、オープニングナレーションは前作と同じく銀河万丈さん、また最終ボスも前作と同じく銀河万丈さん、といった豪華出演陣。この方々に15名以上の脇役を加え、総勢20名以上！　この起用された声優さんの数だけでもハドソンのこの1作に対する力の入れようがわかるというものだ！



さて、今回の冒険のニューヒロイン、エレナ役は富沢美知恵さん。富沢さんは、今まで「プロジェクトA子」のC子、「バブルガムクライシス」のリンナ、「ビックリマン」のヴィーナス白雪などなど多数の役をこなしておられる。



ドギ役は、前作ではダレスで出ていた屋良有作さん。屋良さんは、今まで「魔法使いサリー」のサリーちゃんのパパ、「魔獣戦線」の来留間源三、「燃える！　お兄さん」のロッキー羽田などの多数の役をこなしておられる。

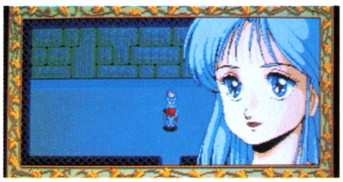


チェスター役は、前作ではキースで出ていた堀秀行さん。（あの緑色の魔物だよ）堀秀行さんは、今まで「聖闘士星矢」のアンドロメダ瞬、「風魔の小次郎」の竜魔などに代表される数々の役をこなしておられる。

『イースI・II』でオープニングナレーションと最終ボス、ダーム役を担当した銀河万丈さんが、また今回もオープニングナレーションと最終ボスを担当しているのだ！

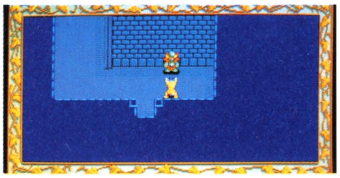
『イースIII』はここまでしゃべる

『ワンダラーズ フロム イース』では、実に20名以上の声優さんが起用されたこと、またその録音された声の長さが1時間近くあるらしいことなどから考えて「ほとんどあらゆるイベントでしゃべる」と予想できるぞ！



⬆これはラストのフィーナ。この顔が出てくる形式のしゃべりはあるのだろうか？

⬇これはキースがしゃべるシーン。顔が出てこないタイプのしゃべりなのだ。



例えば町に入って最初のイベントであるエレナとの出会い、廃坑でのチェスターの登場シーン、エドガー町長の登場シーンなどでしゃべるのは当たり前で、うまくすると店の人までしゃべるかもしれない!?　これはまったく楽しみだ！

ビジュアルシーンは3つ。15分以上！

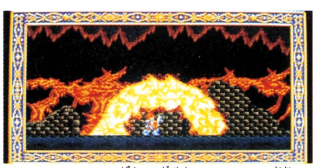
ビジュアルシーンは、まさに予想したとおりの内容で、タイトル、オープニング、エンディングの3つで、合わせて15分以上！　これにあとビジュアルシーンではないけれど、前作のようにスタッフロールの遊びが入ると考えると、計20分近くもある。ものすごい量のアニメーションになりそうだ！　これは期待だぞ！

移植はPC8801版から！

9月号で書いたとおり、パソコンの『イースIII』は機種により微妙な違いがあるんだ。「機種の数だけ『イースIII』はある」と言ってもいいわけ。

ではPCエンジン版は、その中のどれに一番似ているのだろう？

ハドソンからの答えは「PC8801版」。つまりオリジナルの中のオリジナル、一番最初の『イースIII』にもっとも近いわけだ。そして、気になる多重スクロールもほとんど再現されるとのことだぞ！



⬆これはX68K版の画面。こういう大きな炎はなしということだ。

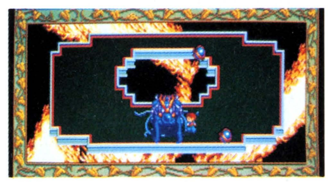


⬆これはPC8801版の画面。PC版はきっとこれとそっくりだ！

CDの曲は26曲＋新曲2曲

アレンジされた曲は、オリジナルのゲームからある26曲に加えて、パソコンにはない新曲2曲！　この2曲が使われているのは「タイトル部分」と「オープニングアニメーション」だ。

アレンジ担当は前作に引き続き米光亮さん。前作でも名アレンジを聞かせてくれたが、今度はさらに迫力ある素晴らしいアレンジが期待できるぞ！　これはもう音楽用のCDと言ってもいいぐらいのすごい音楽のはずだ！



⬆僕はダームとの決戦の曲（「ターミネーション」）がもっとも好きなのだ。

開発状況の噂

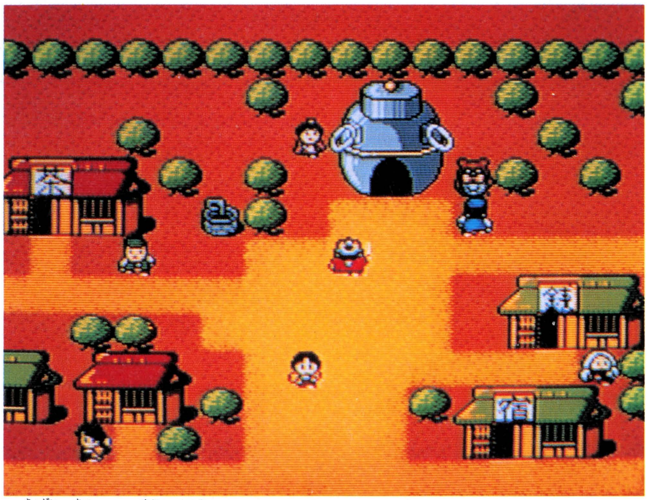
ここでは、ハドソンからの情報ではない本誌独自の信頼すべき情報筋から得た情報を毎回伝えているんだ。で、その情報筋によると、ビジュアルシーンのプログラムの大半はすでに終了し、現在のところボスキャラの制作（4体ぐらいは動いているそうだ）、マップの修正、ザコの動き（廃坑のザコはだいたい動いているそうだ）といった、細かな作業に入ったとのことだぞ！

桃太郎伝説II
ももたろうでんせつ

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

新ネタ続々到着！
友情10000

ハドソン／12月22日発売予定／価格未定 RPG 4M B・U



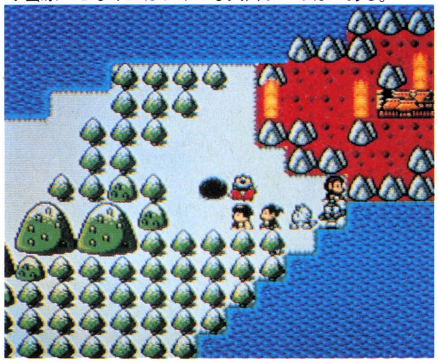
⬆巨大な茶ガマは何を意味しているのか!?

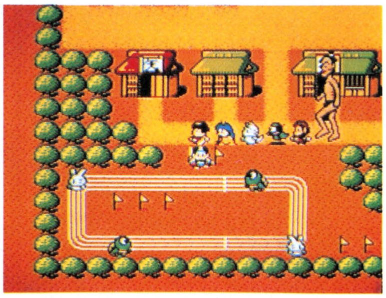
楽しいイベントがもりだくさん！

相次ぐ桃太郎シリーズの発売にファンの人気も最高潮って感じの『桃太郎伝説II』。このゲームには今までにみられなかった謎やイベント、それにゲームシステムが盛り込まれるということで、早くも期待の声が高まっているんだよね。今月はこの奥の深一いゲームの一部分を紹介しよう。

舞台は、あのエンマ大王を倒してから3年後の世界。“地獄王”というエンマ大王よりもさらに強い王が出現して、また鬼たちを使っての侵略を始めてしまうんだ。もっちろんそこで桃太郎の登場となるんだけど、今度はいつものイヌ、キジ、サルのほかに、金太郎や浦島太郎などといった“太郎仲間”も味方に加わってくれるんだ。ちなみに、Huカードにつきもののパスワードは、長い割にはあまり効率がよくなかったよね。そういう面倒をなくすために、今回パスワードを廃止して、バックアップオンリーになっているぞ。

⬇雪原のとなりにはブキミな火山がいっぱいある。





⬅おお、これはウサギとカメのレース場ではないか！ まさか勝つのは…。

洞窟の中は謎がいっぱい！

前作は、比較的“ただの迷路”という意味あいが強かった洞窟だけど、『II』では、さまざまなイベントが待ち受けているんだ。

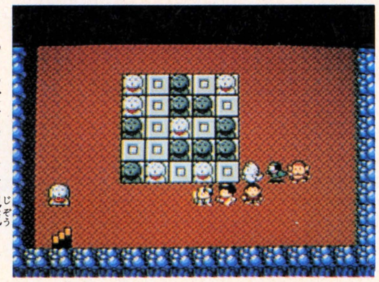
いきなり大きな地蔵がいてナゾナゾを出してきたり、小さな地蔵がパズル状になっていて、解かないと先に進めなかったり、ついには洞窟の中に村までできてしまったり。洞窟だけでもこれだけやってるんだぜ！



⬅洞窟の中に村を発見！ 何か理由があってのことかもしれないね。



⬅うわーっ、おっきなお地蔵さん！ ナゾナゾをしかけてくるらしい。



⬅白と黒のお地蔵さんを動かし、パズルを完成させよう。

00馬力。



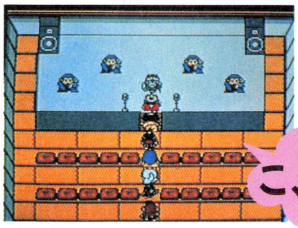
いよいよゲーム内容が明らかになってきた『桃伝II』。今月は新しく手に入ったイベントや戦闘モード関係の情報をドーンとお伝えしていくぞ!! 新しい桃太郎の活躍に、今から注目しよう!!

みんな騒ぐの大好きなんだ

前作もお祭りシーンがあったけど、今回はいろいろなところでお祭り騒ぎがあるんだ。思わずノッちゃうぞ。

お祭りだ〜!





⬆おみこしまで出てきて本格的一っ！

⬅なにやらコンサートが始まりそうな…。

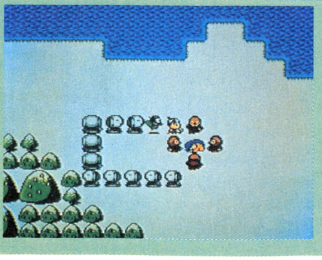
こ、これは…

最大17人までのパーティ!!

このゲーム最大のみどころはこの"17人パーティ"。ゾロゾロと歩く姿は爆笑マチガイナシ。まさか、これで戦闘に入ると……!?



➡これが最大といわれる17人パーティ。ミョーに大きいのは、"デカ太郎"っていうんだって。スケールが違うぜ！

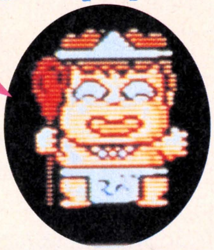


⬅お地蔵さんがゾロゾロとついてくる中で、雪の上に倒れている女の子を発見！ はたして無事なのだろうか!?

ギャグがいっぱいの戦闘モード!

桃太郎シリーズは、どの作品にも楽しい敵キャラが入っていて、ボクたちを笑わせてくれるんだけど、『II』では、また新たに爆笑キャラが追加され、おもしろさはググーンとアップしているぞ。またこれは予定だけど、戦闘を楽に進められる"AIシステム"がつくらしいんだ。これも楽しみだね。

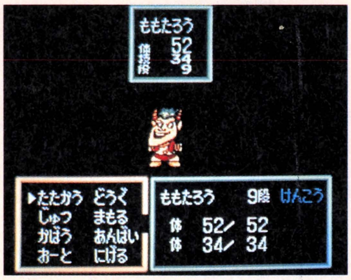
貧乏神も健在



⬅スピー、ボクもまた出ちゃうのねん！ 待っててねん。



⬅今度は敵も複数に。これは見るからに手ごわそうだぜ!!



⬅こいつの名前は"リングの鬼"だって。おもしろいやつが多いなぁ。

ボクらの活躍に期待しててネ!



特報！ コズミックファンタジー

みんなの熱い声援に応えて登場!!

日本テレネット／発売日未定／価格未定

RPG

人気の高かった『コズミックファンタジー』の続編の製作がいよいよ始まった。前作を上回るストーリー、ビジュアルが期待できそうだぞ。今回は物語の主人公を紹介しちゃうよ。

今回の主人公は…!?

前作『コズミックファンタジー』では、キャラクターの人気がすごかったよネ。で、今回もまた、魅力的なキャラが主人公なのだ。短気で気性のはげしい少年バンと、コズミックハンター研修期間を終えたばかりの新人ハンターのリムと、シャム星人である子猫のピックだ。キャラクターデザインは前作に引き続き越智一裕さんが担当することになっているぞ。越智さんは原作も手がけるそうなので楽しみだね。で、ゲームの内容はというと、今回は章仕立てになっていて、4つに分かれているんだ。まず第1章では、惑星イデアのクラン島が舞台となっている。そこにはバン（今回の主人公だネ）という少年が住んでいて、村のみんなは作物の刈り入れをしているというのに遊んでばかりいるんだ。そんなバンを見ていた1人の少女が「遊んでばかりいないで、あなたも少しは手伝いなさいよ！」と声をかけた。その少女の名前はラーラ。ラーラはバンの幼なじみで小さい頃からよく2人で遊んでいた。バンはそんな声もきかずに「俺がラーラのために獲物を捕ってきてやる」といって狩りに行ってしまったんだ。すると突然村の方角から爆音がとどろいた。あわてて村にもどったバンだが、時すでに遅く村は壊滅状態。生き残った人に話を聞くとガラムという男がラーラをさらっていったらしい。ラーラには何か謎があるようなのだ。とにかくラーラを救出すべくバンは冒険に旅立つのであった…。といったストーリーが展開していくんだ。新しい情報が入りしだいお伝えするからお楽しみにネ。



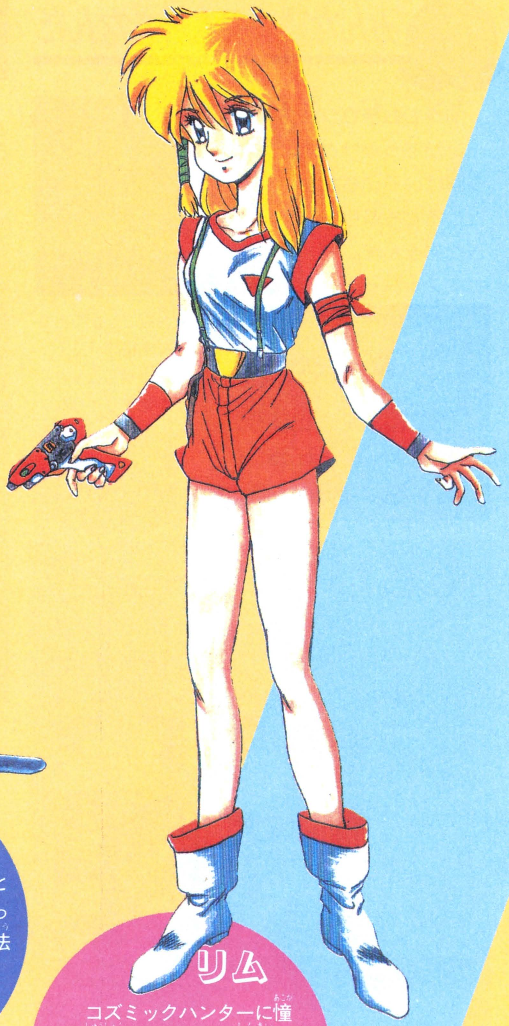
ピック

こいつは前作で登場した宇宙商人のニャンと同じシャム星人なんだがどうやら家出をしてきたらしい。サイキックパワーを持っているぞ。



バン

惑星イデアに住む16歳の少年で、今回の主人公。ユウとは対照的な性格で、短気でとっても野蛮なのだ。しかし、魔法が使えて、動きも俊敏なので、冒険をするにはピッタリって感じだよね。



リム

コズミックハンターに憧れて就職したばかりの新米ハンターなんだ。性格は勝気で、活発な女の子。顔もカワイイし、また『コズミック』ファンが増えそうなキャラクターだネ。

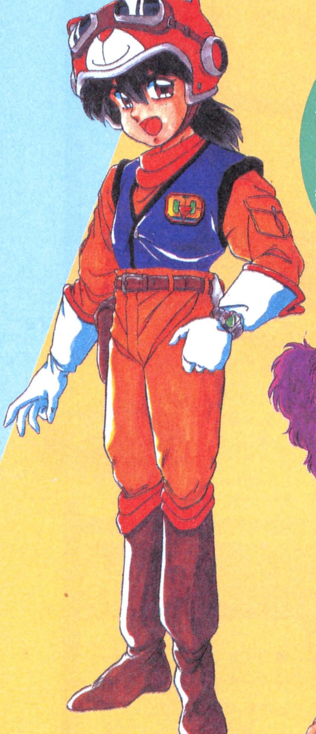
アンタジー2

〜冒険少年バン〜

『2』でも登場!!

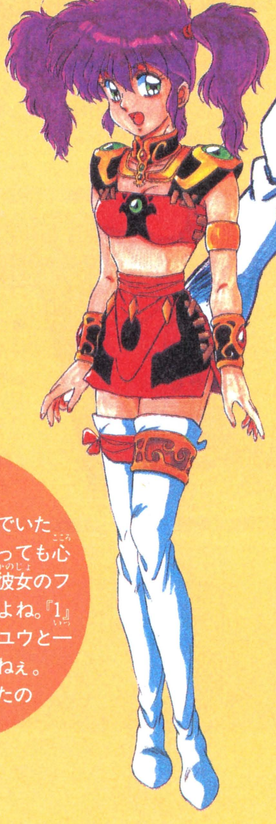
どうやら『コズミックファンタジー2』でも、前作で活躍したユウとサヤが登場するみたいだぞ！　でも、どんなかたちで登場するかはまだわかっていないんだ。『1』の最後で一緒に旅立った2人だから、どこかの星で会えるのか、それとも…。いずれにせよまたユウとサヤの2人に会えるんだから、うれしいじゃあーりませんか。うん、楽しみ楽しみ。





ユウ

わずか14歳ながら数々の難事件を解決してきた腕利きのハンター。はげしく怒りを感じた時にはサイキックパワーがさく裂！　なんてシーンもあったよネ。頭のモモンガのヘルメットが印象的。



サヤ

惑星ノーグに住んでいた魔法使いの女の子。とっても心のやさしい子。今でも彼女のファンってたくさんいるよね。『1』のエンディングでは、ユウと一緒に旅に出たんだよねぇ。あれからどうなったのかな。

新たな冒険がキミを待つ!!

シナリオ&企画担当、越智氏インタビュー！

ユウとサヤのファンの人からは、どうして主人公が変わっちゃったんだって叱られそうですが、今回もちゃんと2人は登場するので心配しないでください。『コズミック』はもともとゲームのためだけに企画していた作品ではないので、今後もいろいろなメディアで展開していきたいと思っています。これからも応援してくださいね！

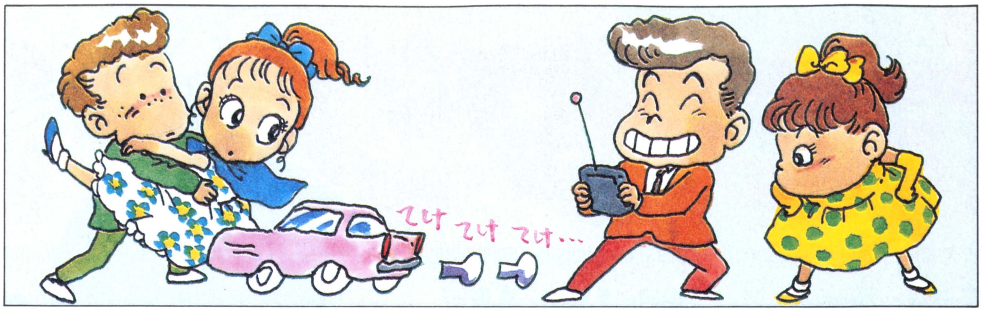


⬆前作から、シナリオやキャラデザインを担当している越智さん。

COME! COME!!

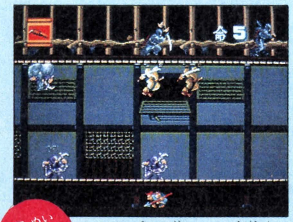
PRESENT

はろーー！ え～ぶりばでぃ!! 今月からプレゼントコーナーは気分一新、新装開店したのだ。みんなもどんどん応募してね。ぷりーず。



最後の忍道

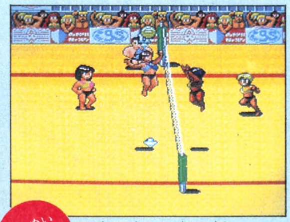
ACT 4M アイレム／発売中 ¥7,000



5名 ⬆その名に恥じない究極のニンジャACTなのだ。

ワールドビーチバレー

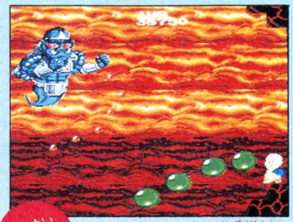
SPG 2M I.G.S.／発売中 ¥5,700



3名 ⬆過ぎ去りし夏に想いをはせつつプレイしたいSPG。

地獄めぐり

ACT 3M タイトー／発売中 ¥6,600



5名 ⬆ACTしながら地獄見物と、しゃれこんでみない!?

SOFT

GOODS

3名 『珍説桃太郎伝説』ビデオ

提供／ファンハウス

➡ただの攻略ビデオと思ったら大まちがい。実写とゲーム紹介をミックスした〝デジメーション〟という新ジャンルのビデオなのだ。ええぞ～。



『F1サーカス』ステッカー 5名

提供／ニチブツ

➡先月に引き続いて、今回も人気絶好調『F1サーカス』グッズが登場。このステッカーをキミの愛車（チャリンコなど）に貼れば、気分はもうマクラーレン……なんてワケねーか。



➡プリティーな車が画面狭しとレースを繰りひろげる『デコボコ伝説』のボールペンを、20名にプレゼント。このペンでゲームの勝敗スコアをつければ、きっと楽しみが倍増するはず。



20名 『デコボコ伝説』ボールペン

提供／日本テレネット

『大魔界村』ポスター 10名

提供／NECアベニュー



⬅さすが有名イラストレーターの安彦良和氏による作品だけあって、ゲームの雰囲気を完全に再現している。いいポスターとは、こうありたいものである(←エラそ～に)。

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートの回答はゴマをすらずに、あくまでも正直に書いてね。今回のしめ切りは10月29日（当日消印有効）。

COME ON!

※9月号のソフト当選者の発表はP.65にあります。

イラスト／杉山真理

New Soft Times ニューソフトタイムス

実り(みの)の秋(あき)だ!! 新作(しんさく)ソフトも大豊作(だいほうさく)だぞ!!



マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

CD-ROM　Huカード(数字はメガ数)　SG スーパーグラフィックス専用　BU バックアップ対応

RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ　PZG パズル　ETC その他

イラスト／薄葉士郎

ミュージックRPG登場！

魔笛伝説 AstraliuS アストラリウス

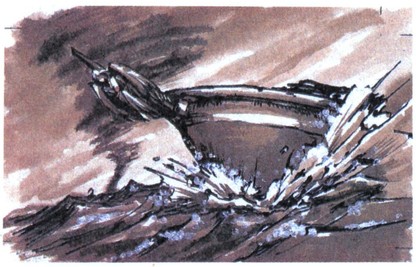
I.G.S.／12月発売予定／価格未定　RPG

“音楽ファンタジー”と呼ぶにふさわしいこの『アストラリウス』。全編が音楽で彩られているばかりでなく、なんと音楽がゲームシステムの一部として取り入れられているちょっと変わったゲームなんだ。これはチェックだよ！



♪怪しい楽譜から物語は始まった…♬

「豪華客船の楽団員見習いとして初めての航海に出た主人公が、ひょんなことから事件に巻き込まれ、アストラリウスという世界に飛ばされてしまった……」というストーリーで始まるこのゲームは、音楽をふんだんに取り入れたRPG。といっても、ただ音楽をBGMとして流しているだけじゃなく、音楽を奏でて魔法を使ったり、敵と戦ったりしてしまうという、これまでに見られなかったシステムを採用しているんだ。



音楽を奏でることによって、常に連れ歩いている戦闘アンドロイド“アステス”を操り、敵を攻撃するという仕組みになっている。

さらに、パーティのそれぞれが楽器を受け持っていて、１人だとソロ演奏、４人揃えばアンサンブルとなり、魔法の強さに影響してくるというわけ。これだけ凝ると、“音楽ファンタジー”と呼ばれるのもうなずけるね。



⬆壮大なストーリーの『アストラリウス』。橋の影までできていたりして、グラフィックもなかなか凝っているね。

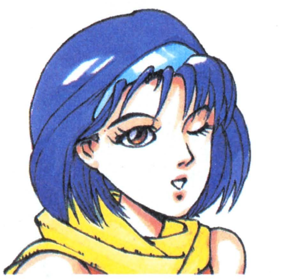
パーティは４人の楽団員見習いだっ！

フルート奏者



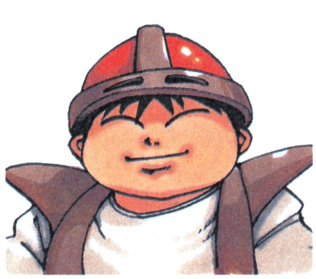
このゲームの主人公で16歳。愛と勇気の心は人一倍強い。音楽的才能もかなりのもので、育てばかなりのツワモノになるだろう。

トランペット奏者



パーティの紅一点。女の子ながらすばらしい攻撃力をみせる。トランペットは体力を使うから、もしかしたらそのおかげかもね。

パーカッション奏者



体が小柄なので「チビ」というあだ名がついているが、明るさと元気は誰にも負けない。元気よくパーカッションを打つ姿が目に浮かぶね。

バイオリン奏者

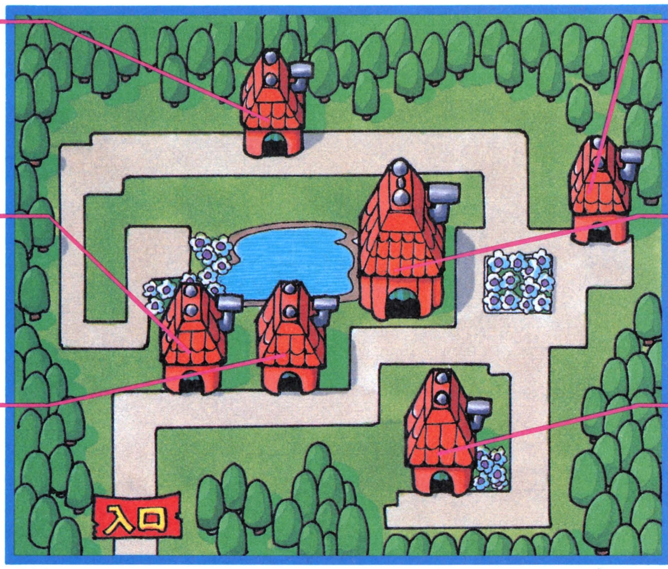


「ビオロン」というあだ名がついている。才能はすばらしいものを持っているのだが、キザで女たらしなのが玉にキズ。

  イラスト／薄葉士郎

村の中はこんな感じになっているんだ

各地に点在している町や村では、いろいろなものが買えたり、情報が聞けたりする。中にはどうやら、悩みをかかえている村もあるらしく、行くさきざきでグチらしきものを聞くことができるんだ。もちろんその悩みを解消してあげれば、重要なアイテムがもらえたり、情報などを教えてもらえたりと、何かとトクをすることが多いぞ。これはもうがんばるしかないぜ！



民家

町や村に点在している民家には、情報がいっぱい詰まっているぞ。外の人の話も大事だけど、民家はもっと重要な情報が聞けるような気がするんだよなぁ。

武器屋

もちろん武器を売っているんだけど、イマイチ品揃えがよくない。つまり必要最低限のものしか売られていないんだ。まあ、裏を返せば選ぶ必要がないということだけどね。

防具屋

身を守る道具を売る店。こちらも初めのうちは、イマイチ頼りないものしか売っていないが、先へ進めばいい品物が登場する。町に着いたら買っておくにこしたことはない。

サウナ屋

これは聞き慣れない名前だけど、実はここで体力を回復してくれるんだ。サウナに入って身も心もリフレッシュ。暑さのあまり、かえってへたばったりしたら笑えるけど……。

神宮

他の建物よりひとまわり大きいこの神宮は、なんと2階建て。神宮というからには、神様か妖精か仙人がいるんだろうなぁ、やっぱり。何が起こるか楽しみなところ。

道具屋

ここは道具を売っているのだが、この道具屋は比較的品揃えがよい。とはいっても、どれも大切なものばかりなので、なるべく買っておいたほうがいいだろう。

ポカリの村ではこんなものを売っているぞ

このポカリの村は、主人公がアストラリウスの世界に放り出されてから初めて入る村なんだ。だから、どちらかといえば、途中に立ち寄るというよりはここで旅の準備をしてからスタート、という感じだね。

ここで買うことのできる品物は以下の8種類。どれもごく基本的な、しかし旅にはかかせない品物ばかりだ。でも、アイテムを見ると、なかなかおもしろい発想のものが多いよね。とくに、登場人物が楽団員見習いということもあって、アイテムに〝○○の楽譜〟なんてのが入っているところが凝っていておもしろい。後のほうになると、アイテムとして楽器なども出てくるぞ。

武器

ステッキ



よく魔術師などが持っているステッキ。武器としても使えるが、ただ叩くのみしか使い道がないので、攻撃力はあまり強くない。ないよりはましかな、というていどの武器だろう。お金がないときはいいね。

小刀



刃渡りはそれほど長くはないけど、切ったり刺したりできるので、ステッキより攻撃力はアップしている。

どうせ買うならこっちのほうが、多少高めかもしれないけどおトク。これで強い敵にも対処できるね。

防具

はやりの服



旅人がいつも着ているような服。防御効果はあまり期待できないが、これまたないよりはまし。ところで、アストラリウスの世界でもやっぱり流行ってあるんだね。この設定はなかなかおもしろいよね。

バンデージ



ボクサーが腕に巻くテーピングのようなもの。これを装備することによって、腕まわりの防御を固めることができる。でもこれって巻いただけでも強そうに見えちゃうよね。なんかカッコイイぞ。

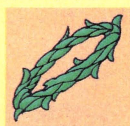
道具

はちみつ草



ヒットポイントを回復することができる。旅をより安全にするためには、ぜひ欲しいアイテムだ。村に寄ったら、まず買いにいこうね。

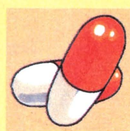
まよけのリース



これを使うと、自分より弱い敵は封じられて出現しなくなる。

自分がかなり成長しているのに、いちばん弱い敵なんか出てきたらイライラするもんね。

スピリッター



スピリット値、つまり魔力を回復するアイテム。〝アステス〟を使わないで単独で魔法をかけたときの補充のために買っておくといいぞ。

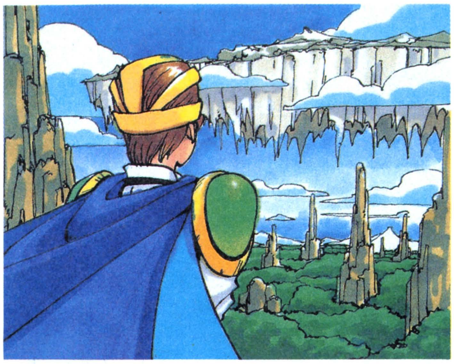
コーダの楽譜



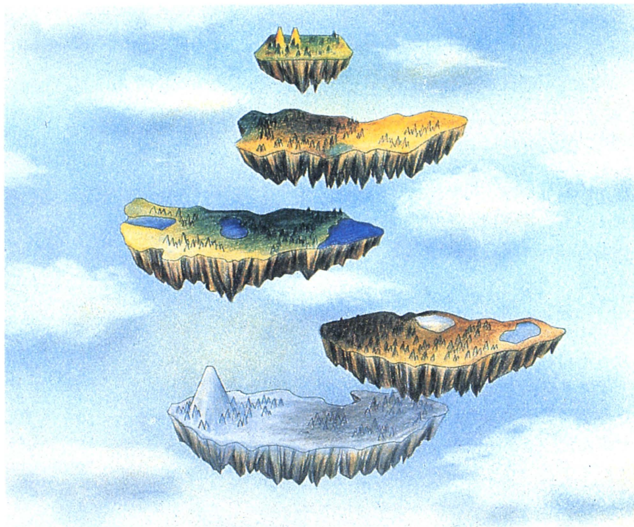
これの効果はまだ内緒。ただ、かなり便利な魔法であることはまちがいない。コーダの意味を知っていれば、なんとなく意味がわかってくるかも……。

これがアストラリウスの世界だ！

アストラリウスというところは、ボクたちがいる世界とは遠くかけ離れたところにあるんだ。この世界は大きく分けて5つの層に分かれていて、それぞれに美しい姿を持っている。



その美しいアストラリウスが、魔王とその手下たちに侵略されかかっているらしいんだ。その魔王を倒すためには伝説の笛である魔笛を手に入れなくてはならないんだけど、なんとその大役を主人公が頼まれてしまうんだ。大陸の中には砂の大陸や、雪の大陸なんていう、歩くのがいかにもたいへんそうな大陸もあるんだけど、笛を手に入れないことには、帰ることはおろか魔王を倒すことさえできない。美しいアストラリウスを魔王から守れ！



プリンス・オブ・タイタン

物語はここから始まる……



⬆豪華客船だけあって、食べ物なんかも豪華なんだろうね。テーブルの上のブタの丸焼きとフルーツがなんともおいしそう！

豪華客船の楽団員見習いとして初めて航海に出た主人公。楽団長に「もうすぐコンサートが始まるから、バイオリンのビオロンを探してきてくれないか」と頼まれ、まだよくわからない船内を女の子とチビの3人でウロウロし始めるんだ。そのうちビオロンを見つけるんだけど、とあることから怪しげな作曲家ルードバッハと戦うことになってしまう。ルードバッハは強かったけど、なんとか追い払うことができた。悪態をつきながら逃げていくルードバッハは、ふとした拍子にポロリと楽譜を落としていったんだ。4人がつい好奇心にかられて、試しにその楽譜を演奏してみると……あたりがだんだん暗くなり、海は大荒れになってしまい、突如発生した竜巻が豪華客船を飲み込んでしまったのだ！　主人公たちは必死でがんばったが、いつのまにか気を失ってしまう……。



⬆船のへ先につけられた女神像（!?）もなかなか豪華。ホント、凝ったグラフィックだねぇ。

妖　精　宮

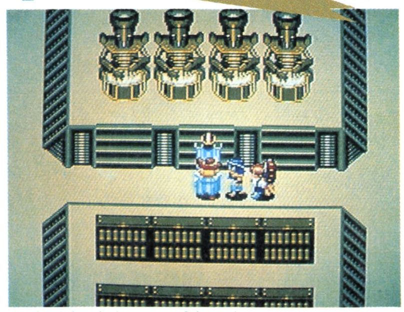
妖精の長老に会えるぞ！

主人公の目が覚めたところは、女神の島ルシアナの妖精宮付近。妖精宮の中に入ってみると、妖精の長老パンピーに会うことができるぞ。そこでは、音楽のパワーのすさまじさや“アステス”の能力についてと、魔王の弱点などを教えてもらうんだ。その後、妖精宮の地下に行ってみると、パンピーが話していた“アステス”のほかに、竜巻に飲み込まれてちりぢりになっていた、トランペッターの女の子にも会うことができるぞ。



➡あれに見えるは妖精宮。はたしてどんなことが起こるのか……。

入ると…

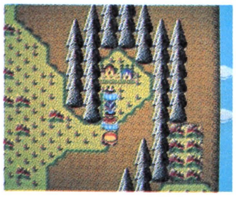


⬆妖精宮の地下には、得体の知れないロボットのようなものがたくさん置いてあるぞ。

ポカリの村 ここで旅の準備をしよう

村としてはいちばん最初に入るのがこのポカリの村だ。ここで基本的な装備を揃えておくといい。いちおう妖精の村なので、そのへんを歩いている（飛んでいる!?）妖精に、どんどんインタビューしちゃおう。

妖精の寿命って人間より長いらしいからいろんなことを知ってるかもしれない。



⬅山に囲まれたポカリの村。大陸の端にある。



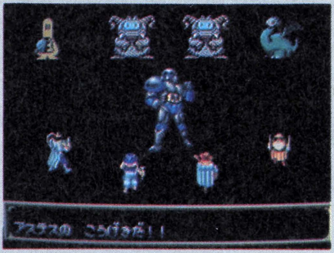
➡妖精の村というだけあって、出迎えてくれたのもかわいらしい妖精さん。

戦闘も新しいぞ

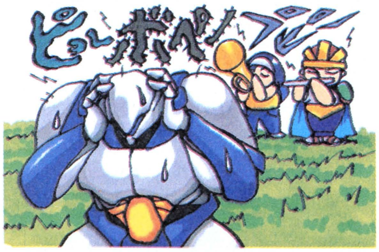
アステス



主人公たちは楽団員見習いなので、武器を持って敵と戦うというのは、ちょっと無理な話だよね。そこで登場するのが戦闘士"アステス"。彼に音楽のパワーを与えることによって、"アステス"は敵を攻撃するんだ。音楽の種類によっても攻撃方法がちがうぞ。気分はすっかり鉄人28号!?



⬆4人でアンサンブルを奏でれば怖いものはないぜ!!



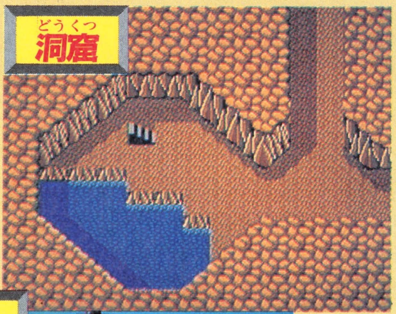
『アストラリウス』の世界はまだまだ広いぞ！

このゲームの世界は、大陸が5層構造になっていることは前にも書いたけど、おもしろいことに大陸の端に行ってみると、下の大陸が見えるんだよね。もちろんこういう世界設定も前代未聞だけど、それをうまく表現しているところもいいね。

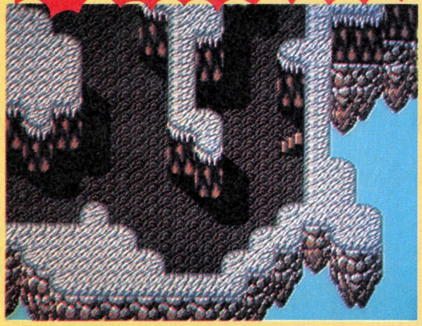
もちろん見どころはまだまだたくさん用意されているので、お楽しみにね。

➡まだキャラクターは表示されていないけど、これは洞窟の一部。あの水たまりには何か意味がある!?

洞窟

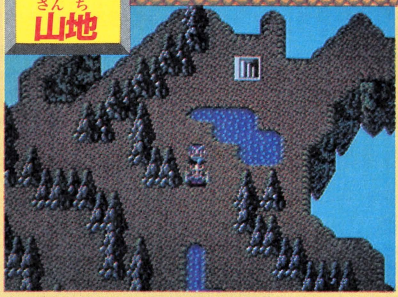


迷宮の一部か!?



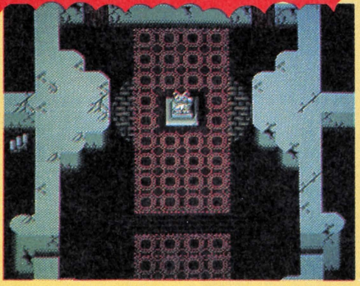
⬆なんとも怪しげな迷宮であるが、外はちゃんと空が見えているところがいいね。

山地



⬅どこを見ても山だらけ。なんとなく迷路っぽくなっているような気もするけど……。

これはいったい…



➡むむむ、このマネキネコはいったい何を意味するものか!?

下層が見える!?



⬆思わず手が届くかと思われるほど近いんだね。

WRITER'S NOTE

ここのところシューティングゲームばかりが目立って、RPGの勢いがイマイチかな、と思っていたところにコレがきた。設定を見たら今までのゲームとはちょっとちがうようで、なかなか楽しませてくれそう。

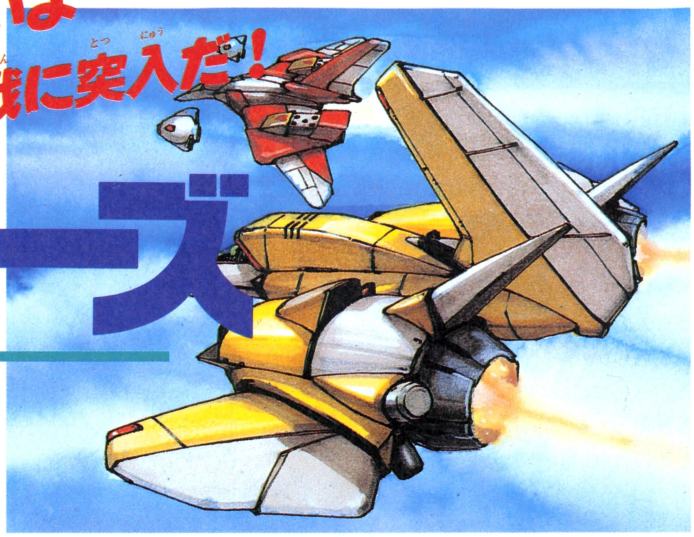
やっぱりイチバンアイデアは、例の戦闘アンドロイドだろうね。最初主人公がフルート奏者だっていうから、"宇宙皇子"のようにフルートを武器にして戦っちゃうのかな、なんて思ったりもしたけど、この設定なら不自然さも全然ないよね。このゲームはそういった意味で、最近の作品に見られがちな不自然さを極力排除するという動きが見られるんだ。

これは完成したらすごそうだぞ。

（セミ男YAS）

エアロ・ブラスターズ

いよいよ中盤戦に突入だ！



撃って撃って、撃ちまくり、ためて爆発ブラスターフラッシュ！　ゲーセンの激燃えSTGがPCに早くも登場、その名も『エアロ・ブラスターズ』！　先月号では2面までしか紹介できなかったけど、今月は1面から4面まで、ドーンと紹介しちゃうのだ。

ハドソン／11月2日発売／¥6,500　STG　4M

ブラスターズの戦いはさらに続く

地球に襲いかかる謎の侵略軍を壊滅させるため、エアロ・ブラスターズが今飛び立つ！　プレイヤーが操作するスーパーファイター・ブラスターは通常兵器として、フルオート連射が可能なノーマルショットと、画面内のすべての敵にダメージを与える特殊兵器、ブラスターフラッシュを装備。そのほか、ノーマルショットを強化するパワーアップアイテムや数々のオプション兵器がブラスターを強力にバックアップ！　オプション兵器は、ブラスターの上下に位置し、ショットを放つサイドアタッカーや、異なった性能を持つ2種類のホーミングミサイル、6方向への攻撃ができる6WAYショットなど、全部で7種類もあるぞ。これらのオプション兵器を状況に応じて使い分け、最終目標の敵惑星要塞を目指すのだ。



⬅空母から緊急出動！　ブラスターズ、テイク・オフ！

必殺技スーパーブラスターフラッシュ炸裂!!

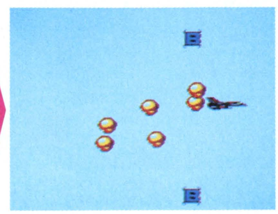
①ボタンを押し続け、画面上部のブラスターメーターがフルになった状態で①ボタンを離すと、画面内のすべての敵にダメージを与えるブラスターフラッシュが使えるけど、『エアロ・ブラスターズ』ではブラスターフラッシュをより強化させた2つの特殊攻撃ができるんだ。1つはスーパーブラスターフラッシュ。ブラスターフラッシュのパワーアップ版だ。もう1つはブラスターサンダーアタック！　ブラスター1、2の間にいる敵に致命傷を与えるぞ。どちらの技も2人同時プレイ専用だ。

ブラスターチャージ



⬅敵や弾に囲まれたときは①ボタンを押し続け……

ブラスターフラッシュ



⬅炸裂！　使う場所とタイミングが重要なのだ。

スーパーブラスターフラッシュ

ブラスター1と2で同時にブラスターフラッシュ！　いうのは簡単だけど、これが意外と難しいんだ。でも成功すれば、画面がガタッとゆれて、敵に大ダメージを与えるぞ！



⬅アイテムキャリアーぐらいの敵なら一撃で倒せるぞ！

ブラスターサンダーアタック

お互いに①ボタンを押し続け、ブラスターメーターがフルになっている状態で同時に②ボタンを押すと、ブラスターの間に雷が発生し、ブラスターサンダーアタックができるんだ。攻撃範囲こそ狭いものの、その破壊力はほとんどの敵を一撃で倒せる威力なのだ。



⬅ターゲットを決めたら、サンダーアタック！　超強力だぞッ！

  イラスト／薄葉士郎

侵略軍との戦いの火ぶたは切って落とされた！

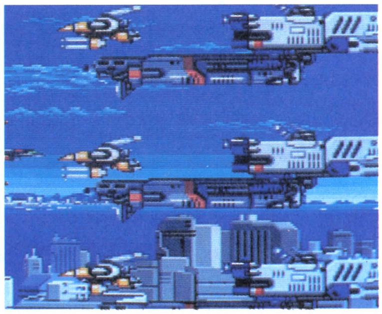
フェイズ PHASE 1　シーサイドフロント SEASIDE FRONT

青く澄んだ未来都市シーサイドフロントからブラスターズと侵略軍の戦いは始まる。１面だけにそれほど難しくないものの、耐久力のある中型機がちょくちょく出てくるので、決してあなどることはできないんだ。ザコ敵でもカタいヤツがいたり、やたらと弾をバラまくヤツがいるのでイザとなったらブラスターフラッシュで切り抜けよう。

けっこうカタいぞ



⬆バッと開いて小型の浮遊砲台で攻撃してくる。強くはないがカタいぞ。

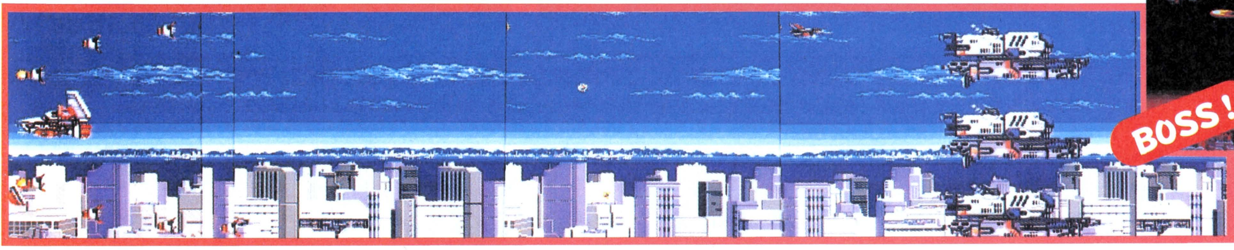

⬅中型輸送機は中に重機動ユニットを搭載しているぞ！



重機動ユニット！

⬆１面最大のライバル！　ヤツの放つホーミング弾は手強いぞ。





⬆街を炎の海にしてから登場する浮遊要塞！　レーザーが、クセモノなのだ。

フェイズ PHASE 2　メカナイズドケイブ MECHANIZED CAVE

ひろびろとした１面とはうって変わって２面は狭い機械化洞窟。当然、地面も天井もぶつかればオダブツなので要注意！　さらに洞窟内を進んでいくと、徐々にスクロールスピードが速くなり、ハイスピードエリアに突入！　ここでは一瞬の迷いが死に直結する！　指先のテクと正確な判断力が試されるステージだぞ！

機械化洞窟入口

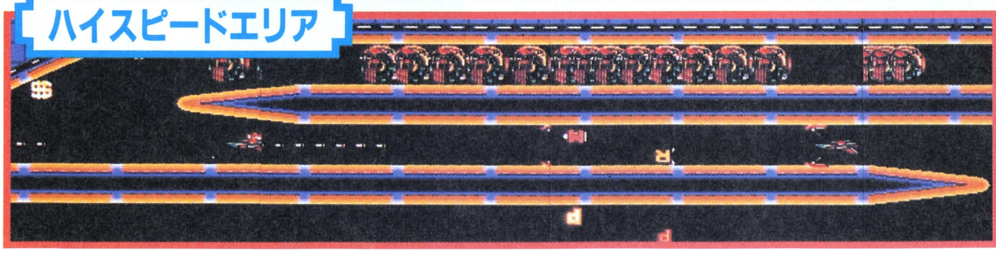

⬅洞窟内の上下に突き出した岩に激突しないように！

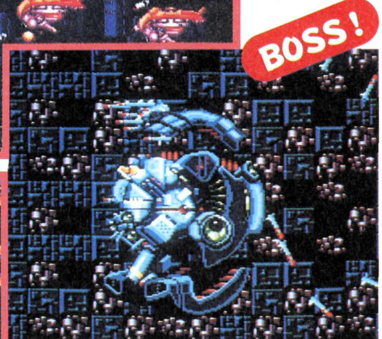

⬆スタート直後にして早くも強敵出現。連射性の高いレーザーを武器に攻めてくる。耐久力もあるイヤなヤツ！

機械化洞窟内部


⬅入口こそ洞窟っぽかったが内部は完全な要塞だ！

ハイスピードエリア





⬆まるでノーチラスのようなデザインのボス。ホーミングミサイルを大量にバラまくぞ！

戦いの舞台は成層圏へ、そして宇宙へ…！

PHASE 3 スクランブル SCRAMBLE! 敵の本拠地を目指して急上昇！

トラップのように入り組んだ機械化洞窟を脱出し、大空へ向けブラスターズは急上昇！　巨大な入道雲をバックに激しいエアバトルが展開するぞ！　この面から敵の攻撃がさらに厳しくなるので、互角に渡り合うにはしっかりパワーアップして、その敵に合ったオプション兵器を装備することがポイントだ。出現した敵は早いうちに倒さないと、次から次へと新しい敵が現れて手におえなくなるので、画面内にたまらないうちに確実に倒しておこう。そして、敵の攻撃が少しゆるくなる頃、青い空がだんだん暗くなり、ついに成層圏へと到達する。しかし、そこにはブラスターズの行く手を遮る強敵が待ち構えていた……！



⬆3面スタート直後。２面の洞窟とは逆に、行動範囲がかなり広い面だが、それに合わせて敵の攻撃範囲も広くなっているのだ！

ハデな出迎えだぜ！



⬆ちなみにこの画面は３面がスタートしてから約５秒後のもの。敵は倒さないとすぐにたまっちゃうぞ。

執拗なまでの敵の攻撃を切り抜けろ！

とにかくこの面から敵の攻撃が異常に激しくなるのだ。特に、弾は多くて速く、敵は強くてカタいのだ。弾の方は危なくてよけられなくなったらブラスターフラッシュで消すことができるが、カタい敵にはそうはいかない。ダメージを与えることはできても、チャージに時間のかかるブラスターフラッシュで倒すまでにこっちがやられてしまう。やはりここは地道にパワーアップするしかないのである。アイテムキャリアーが出現したら、確実に破壊してアイテムゲット！　そして敵に対して常に先手、先手を打たなくてはならないぞ。そういった意味では、この面は非常に戦略性の高い面になっている。カタい敵には破壊力のあるオプション兵器で対抗して、一度に大量の弾を発射する敵には、弾を出させた直後にブラスターフラッシュで一掃してから倒すなど……。この面から先は、自分なりの戦い方が必要になってくるぞ。



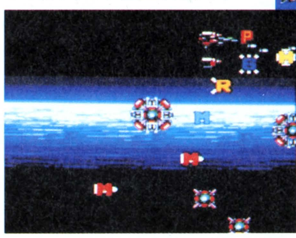
⬆地上からこの高度までジャンプして攻撃する、見上げたヤツ。

FIRE! FIRE! FIRE!





⬆中型機との接近戦！　ヤツが死ぬのが先か、それともこっちが先か……。



⬆アイテムキャリアーを破壊した瞬間、敵がワープしながら襲ってきた！

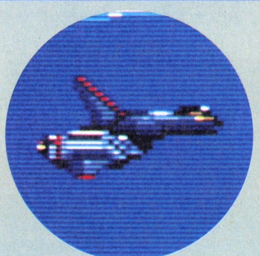


➡センチピードのような敵はかなり手強いぞ！



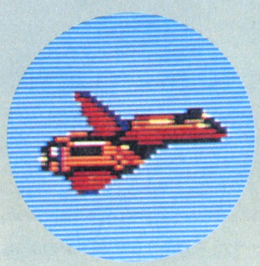
⬆エネルギー弾と６個のオプションで攻撃してくる強者だ。

デンジャラスなヤツ





⬆カタい！　死ぬほどカタい！　もはやこのカタさは犯罪モノだ。





⬆上のヤツとは色違い。カタくはないけど、やたらと弾をバラまく。

PHASE 4 (フェイズ)

OUT OF GRAVITY (アウト オブ グラビティ) / 宇宙空間での熾烈な攻防戦！

ついに戦場は地球圏外へ！　この面では宇宙空間ということで、自機・ブラスターの移動に、慣性がついてしまうぞ。要するに、動いたらしばらくは、その方向に移動し続けてしまうんだ。ジョイスティックで操作する分にはなんとかなるかもしれないけど、パッドで操作するのはかなり大変なんじゃないかな。それでも慣性は、ゲーセン版『エア・バスター』にくらべれば弱い方だけど……。で、敵の攻撃だけど、爆撃あり、ブーメランありでこれまた大変！　操作に慣れないことには、満足に戦うことすらできないだろう。

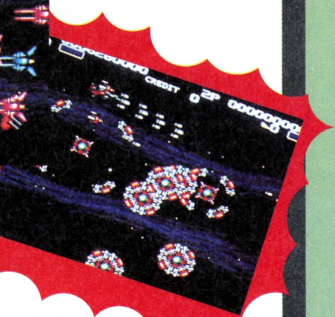
慣性がつくぞ！



⬆うわっ流される！　ひょっとしたらこの面のライバルはこの慣性なのかもしれない！



⬆カタくはないけど、一度に大量に出現するためにやっかいな敵。青とピンクの２種類がいるが、性能は変わらない。



⬇また出たワープ野郎！　そういえばこの敵、『ヘビー◯ニット』にも出てきたような気が……!?

戦場と化した宇宙空間……

この面の中盤あたりの背景をよく見ると、宇宙戦艦の残骸が漂っている。おそらくブラスターズより先に侵略軍討伐に向かったものの、ここまで来て力尽きてしまったのだろう。このエリアでは破壊不能の残骸が流れてくるので気をつけよう。

戦艦の残骸が……





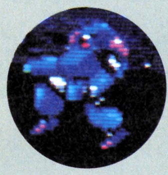
⬅背景には地球のものと思われる戦艦が漂っている……。



⬆壊せない残骸と共に、敵の突撃艦が出現。５方向に炸裂する機首を飛ばした後、ホーミングブーメランを大量に発射してくるぞ。

➡後方からイキナリ出現、小型爆撃機！　ヤツらの落とす爆弾は破壊できるものの、次から次へと爆撃されたらたまらないぜ！　ここはひとつ、ショットを撃たないで、弾よけに専念するか!?

テンジャラスなヤツ





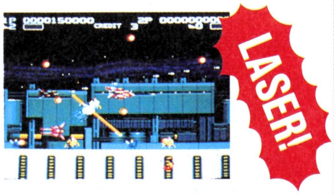
⬅モビルスーツのような敵。攻撃するとなぜか緑色になる。



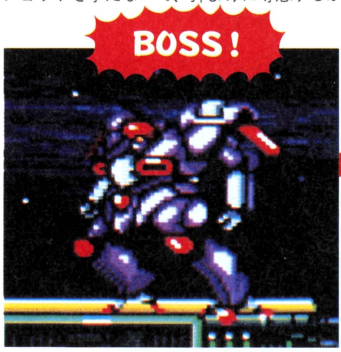


⬅４面のガン、小型爆撃機。ゲーセン版では稼ぎの種だった。





⬆また出た爆撃機！　敵基地からの攻撃にも注意。



⬆４面ボスは大型モビルスーツ、通称メッサーラ。とにかくコイツは派手なのだ！



⬅まずは鎖鉄球ブン回し攻撃！



⬅続いてハイジャンプからのキック攻撃！

芸達者なヤツだぜ！



⬆そして極めつけ、ミニミニ分身爆撃攻撃＆岩投げアタック！　どこにそんな武器しまってるんだ？

WRITER'S NOTE

PCの音源の問題かどうかは知らないけど、２面のベースビンビン、ドラム＆オケヒットバシバシのBGM(聴いたことのある人なら、この表現わかるハズ！)が、まるっきり違う曲になっている。でも、なかなかカッコイイ曲だよ♪　(けんすー)



ナムコ／12月11日発売予定／予価¥5,500 ACT 2M

高所恐怖症併発ゲーム登場!?
メルヘンメイズ

先月号でお知らせした『メルヘンメイズ』のPC版の画面写真が入手できたので、さっそく紹介しよう。メルヘンチックな鏡の国を舞台に、おちゃめな女の子・アリスが大活躍！　マップや面構成・アイテムなど、いろいろとアレンジされているぞ！

がんばれアリス！ 鏡の国で大冒険だ!!

ある夜のこと。すやすや眠るアリスを、だれかが呼ぶ声がする。「ふにゃ……だれ？」

声が聞こえてきたのは、なんと鏡の中。しかも映っているのは、タキシードを着たウサギの姿だった。

「助けてください！　私たちの住む鏡の国が、悪い女王に占領されてしまったのです！」

「……どうして私が？」

「きみが鏡の中に入れる力を持っているからなのです。さあ早く！」――こうしてアリスは冒険に出たのである。

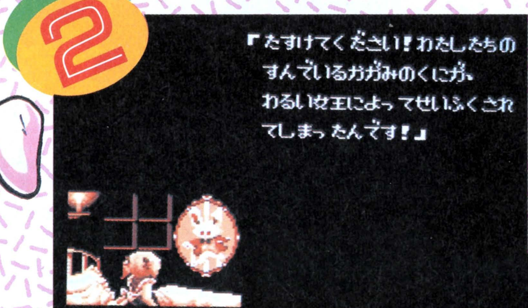


⬆ある夜、突然鏡の中から声が。なんとその向こうにはウサギの姿!?

アリス

不思議なことが大好きな女の子。ある夜、鏡の国のウサギにむりやり起こされ、鏡の中へ引っぱりこまれてしまう。無限にシャボン玉を発射できる、「魔法のストロー」だけを頼りに、悪い女王が差し向けてくる敵をやっつけるのだ。シャボン玉で敵をはじき飛ばしちゃえ！



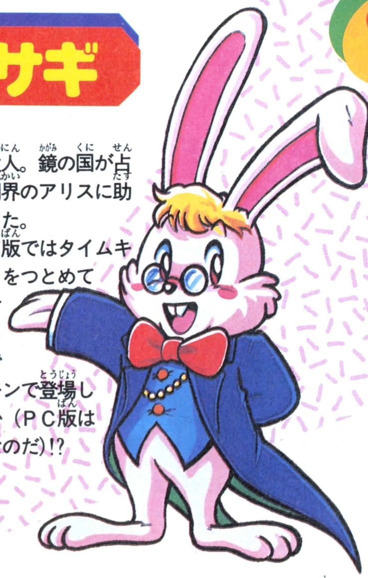


⬆鏡の国からの、いきなりのSOS。あわてふためくウサギと、よくワケがわからないアリス……！

ウサギ

鏡の国の住人。鏡の国が占領され、人間界のアリスに助けを求めてきた。

アーケード版ではタイムキーパーの役目をつとめていたこのウサギさんであるが、PC版ではどんなシーンで登場してくれるのか（PC版は時間無制限なのだ）!?

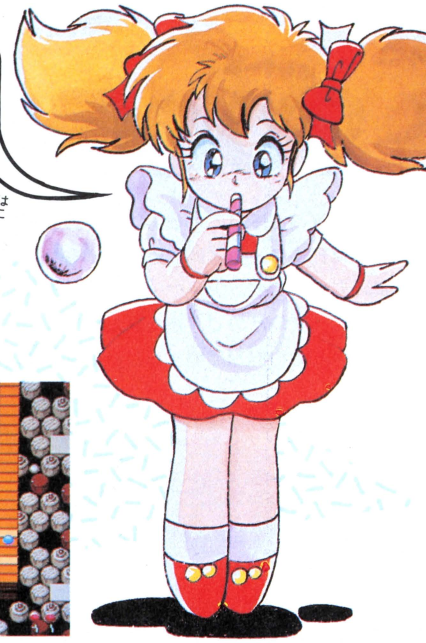




➡そしてあっという間に鏡の中へ。頼りの武器はストロー1本、さーてこれからどうしましょ!?

　イラスト／まみやなつき

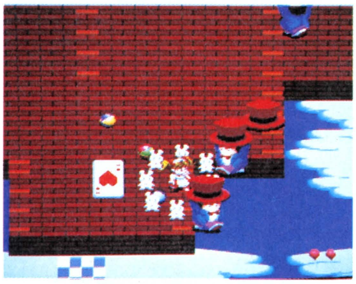
いろんなアイテムもあるんだよ♥



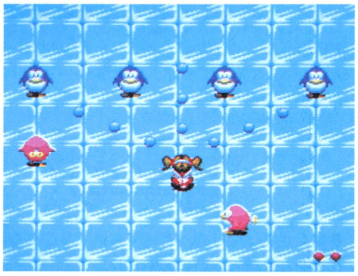
マップ上には「?」マークの書いてある「ハテナボックス」が、ところどころに置いてある。シャボン玉をぶつけて破壊すると、下に紹介したようなアイテムが現れるぞ。何が入っているかは、開けてみてのお楽しみ!?

攻撃系のアイテムは、すべて一定時間で効果が切れる。1UPアイテムは死んでも取っておきたいね(死んじゃ意味ねーってば)。





⬅ウサギバリアーを取ったところ。寄りつく敵をバシバシはね飛ばす。この間にどんどん進め!



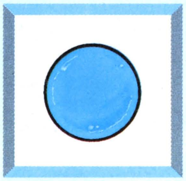
➡こちらは3WAY。一定時間だけシャボン玉を前方3方向に飛ばすことができるのだ。

大回転



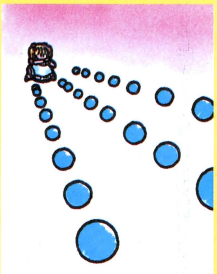

クルクルと回転しながら、全方向にシャボン玉を撃つことができる。華麗なスピンの舞いに注目!?

MAX



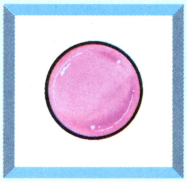

通常はため撃ちで発射できる最大サイズのシャボン玉を、ため撃ちなしで発射できる。連射もOK。

3WAY

3方向にシャボン玉を撃つことができる。ため撃ちにより、最大のシャボン玉を3つ飛ばすことも可能。

スピードUP



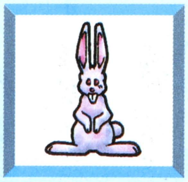

1ミスするまでスピードがアップし、ついでにジャンプ力も上がる。ミスするとなくなるので注意。

スベラーズ



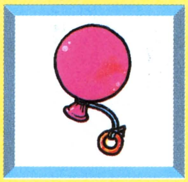
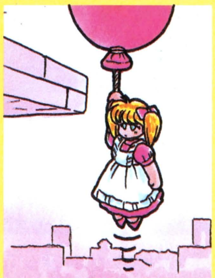

氷の上で滑りにくくなるという便利なアイテム。やはりミスしてしまうとなくなってしまうのだ。

ウサギ



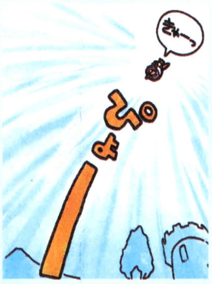

ウサギバリアー。アリスの周囲をウサギが回転し、敵をぶっ飛ばして進むことができる。一定時間で切れる。

風船

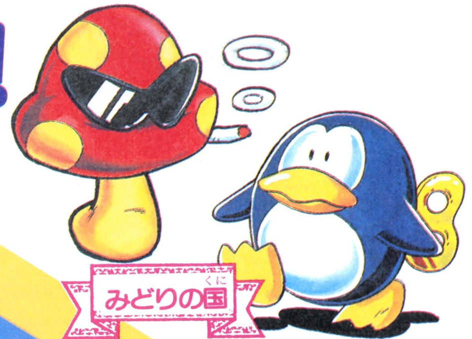
いわゆる1UPで、フロアから弾き飛ばされてもその場で復活できる。とにかく見つけて取るしかない!

クツ

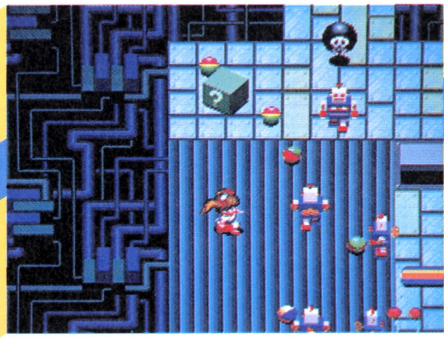
ジャンプシューズ。ジャンプ力が上がるが、紫玉を取ったときより効果は大きい。ミスするとなくなる。

9つの国へ「れっつ・ごー」!



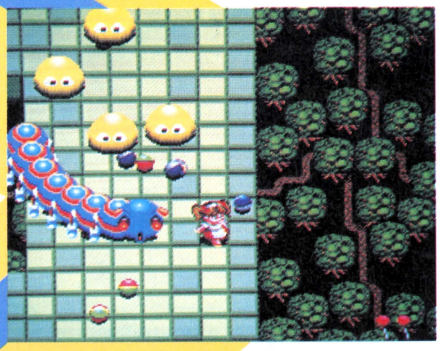
アリスを待ち受けているのは、9つの国。マップは縦長で、基本的には上方向をめざして進んでいくのだ。アーケード版とは構成が全く変わっているので、また新たな『メルヘンメイズ』の世界が展開することになるよ。

きかいの国



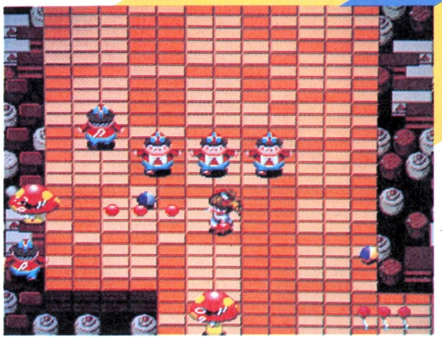
⬆足もとはベルトコンベアー。黙って止まっていると落とされちゃうから、敵に気をつけてひたすら歩こう。

みどりの国



⬆前からうにょうにょと迫ってくる「ムカピード」。その後ろにはイエロースライムの大群が……!

おかしの国



⬆下は一面のお菓子の山。正面からは「ディーダム」がジャマをする。

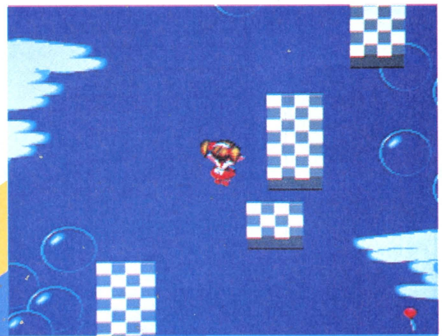
こおりの国



⬆足場が滑るので気をつけて! アリスは急に止まれない。赤と青の「ピーペケ」が接近中!

そらの国

⬇動く足場ばかりの、とってもスリリングな面。うーんどこをどう行きゃいいのやら!?

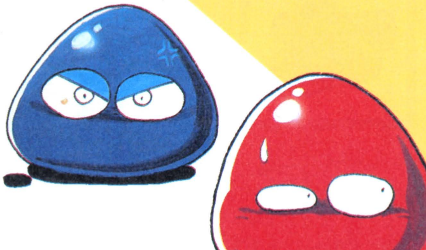




じかんの国



⬆あちこちにトラップが待っている面だ。チェシャ猫みたいな「ニャッピー」がニヤニヤ……!



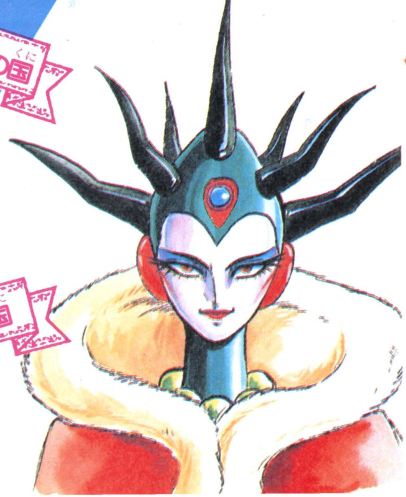
みずの国

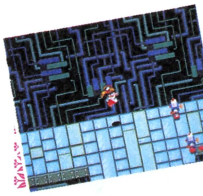


⬆水を流れるいかだに乗って、上へ上へ! ジャンプする回数もグンと多くなってくるぞ。

かがみの国

女王の国

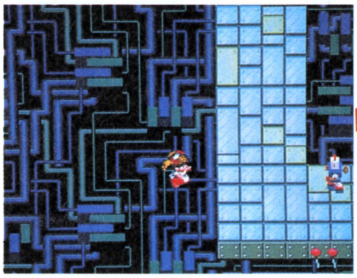




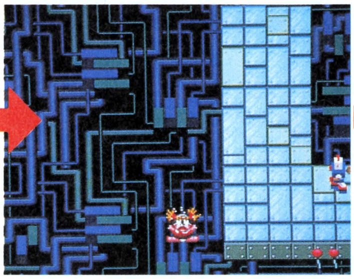
押されて落ちたアナタの負け!?

敵や敵弾に接触すると、アリスははじき飛ばされてしまう。この飛ばされた先に足場がないとミスになり、その場で復活はできるけど風船のストックが１つ減ってしまうのだ。ストックがないと、ゲームオーバー。

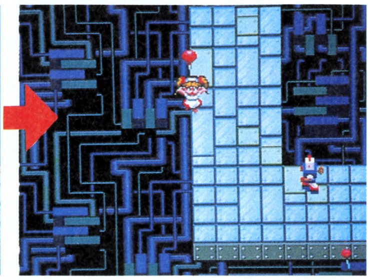
床のある場所には、飛ばされても大丈夫だよ。



⬆ドーンと敵にはじき飛ばされちゃったアリス！　なんと下に待っているのは……。



⬆ああ無残にも奈落の底。かくしてアリスは、下へとまっさかさま……。



⬆でも風船があればひと安心。だけど無情にもストックは減っているのだった。

イジワルなボスもいろいろ

それぞれのラウンドの最後には、ユニークなボスキャラが待ち受けている。こいつらを倒して、めでたく面クリアとなるワケ。

弾や分身をバラバラと吐き出してきたり、体当たりをしてきたり、飛び道具を使ったり……などといろいろな攻撃方法で迫り、アリスをフロアの外へはじき出そうとするのだ。武器アイテムはボスとの対戦では使えなくなってしまうので、シャボン玉をふくらませて応戦するしか道はない！

ミャージャ



⬅古来よりの系譜にのっとった正統派の魔女。吐き出してくる分身は、倒せないのでよけるしかない。

アールメイコン



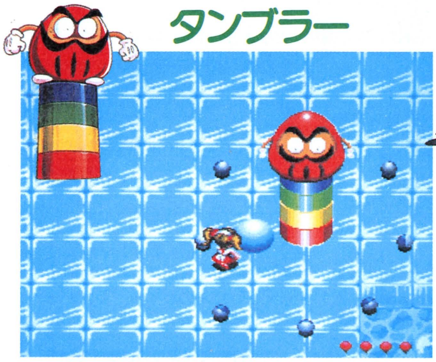
⬅弾を転がしてくるだけでなく、ロケットパンチまで発射してくるぞ！

デッドルースター



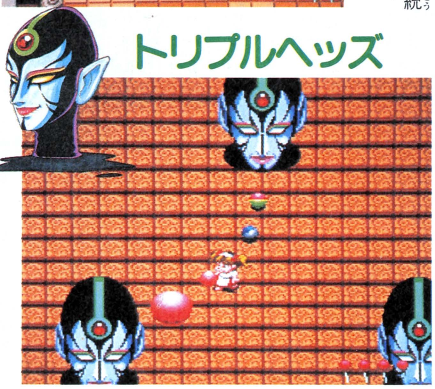
➡大量に吐き出される卵からヒナがかえってまとわりつく。

タンブラー



⬆見てのとおりの「ダルマ落とし」。シャボン玉を当てて、１個ずつ落としてあげよう。

トリプルヘッズ



⬆ワープで出没する３つの頭。だけど本物は１つだけ、あとの２つには攻撃してもムダなのだ。

WRITER'S NOTE

隠れたファンがひそかに多い『メルヘンメイズ』だけど、アーケード版は全面クリアへの道がかなり険しいゲームだった。自分なんかは、ジャンプの間合いをつかむのにかなり苦労した覚えがあるけど、やっぱり最大のライバルはタイム制限。こいつがあるために「あと少しでボスを倒せるぞ！」と思ったころにタイムオーバーになり、永久パターン防止キャラの太陽（内輪では、「岡本○郎」と呼ばれていたが）の「熱いキッス」を受け、よくアリスを泣かせてしまったもんである。

アーケード版の画面撮影では、あまりのみごとな高所描写にカメラマンが酔ってしまったことがあったが(実話)、まさかPC版でも……!?　(NG騎士団&40)





パワフルなプロレスゲーム!

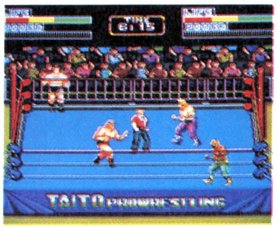
チャンピオンレスラー

タイトー／12月発売予定／価格未定　SPG　3M

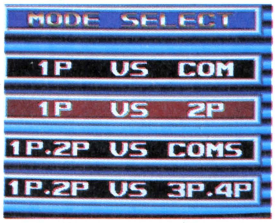
前号に引き続き『チャンピオンレスラー』の紹介だ。今回は、各レスラーの得意技をバーンと見せちゃうよ。どんな大技が飛び出すかお楽しみにネ。

トップレスラーになれるか!?

このゲームはラウンド制になっていて、対コンピュータ戦では勝ち抜き戦になっているんだ。シングルマッチでは1人でやらなければならないけど、タッグマッチで友だちと力を合わせて戦えば、強豪レスラーが相手でもへっちゃらだよ。友だちとのゴールデンコンビで世界一のタッグチームを目指し、日夜、技の特訓に励もう！　技の組み合わせ方しだいでは、すごいツープラトン攻撃が生まれるかもしれないぞ。黄金に輝くチャンピオンベルトを手にする日も近い。



⬅さあ試合開始。大技を繰り出して相手をマットに沈めろ。



➡4人まで同時プレイができるなど、やり方はさまざま。

パワーをためろっ！

このゲームで技を決めるにはパワーが必要なんだ。十字キーを押すことによってパワーがたまるよ。パワーがあれば、技は確実に決まるんだ。しかしパワーが足りないと相手にかえされてしまうぞ。

また逆に技をかけられそうになったときにパワーゲージを上げれば、相手の技をかえすこともできるんだ。十字キーを回す感じで押せばパワーの上がりも早くなるぞ。



パワー全開！



⬅パワーをしっかりためれば技をかえされることはないよ。

試合形式はシングルとタッグ

コンピュータが相手のときには、9ラウンドを勝ち抜くとエンディングが用意されているんだ。でもコンピュータはかなり手強いから、そう簡単には勝たせてくれないぞ。あとはやっぱり友だちとの対戦が熱くなるね。4人まで同時プレイができるから楽しみもいっぱい。感情的になって、ケンカが始まらないようにね。

シングルマッチ





➡1対1の真剣勝負！　大技で相手をぶちのめせ！



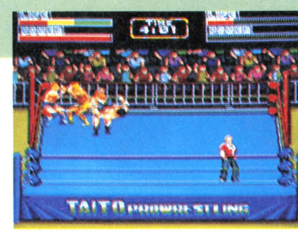
⬆脳天くい打ちのパイルドライバー。技は連続で決めると効果的だぞ。

タッグマッチ





⬆あっ、仲間がピンチだ。素早くリングに入って助けよう。



⬅4人が入り乱れての大乱闘。こうなると収拾がつかない。

各レスラーの得意技紹介



⬅スープレックス技にも種類があって、フロントもあるよ。

ダブルアームスープレックス



ラリアート

ガーナー



平均的にととのったレスラーで、得意技はラリアート！ 顔はスタンハンセンに似てる。

⬆プロレスではやりのラリアート。元祖はもちろんスタンハンセン。

ミサイルキック



⬆コーナーポストからのドロップキック。決まればスゴイぞ！

サムライ



動きがとてもスピーディで、空中殺法が得意だぞ。スピードで相手をかく乱しろっ！

クロスチョップ



⬅至近距離からやれば、相手はよけられない。キックやパンチのかわりに使うと便利だよ。助走をつけてアタックすれば、威力も上がるぞ！

バックブリーカー

ラスタン





パワーがあって、スピードもテクニックもなかなかで、8人のレスラーの中でも一番使いやすいんだ。まずはこいつで慣れておこう。

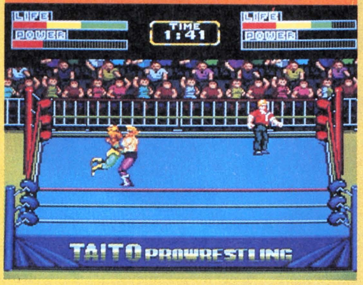
ベアハッグ

⬅ぐいぐい締め上げてスタミナを奪え！

パンクス



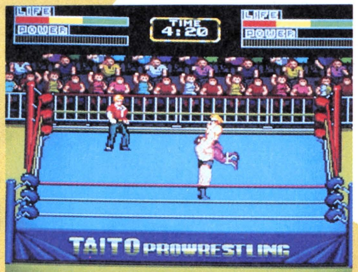
モヒカンにペインティングと、ハデなやつ。パワーはあるけどテクニックがないんだ。



⬆日本語でいう“さばおり”。うっ、あばらが…。

ネックハンギング

⬇ほとんど首締めって感じ。キョーレツ！



デッカー



パワーがあって耐久性もあるんだけど、なにせスピードが遅い。あまり使えないのだ。

ジャーマンスープレックス

カーボン



パワーと耐久性はないけど、スピードとテクニックがあるから十分にカバーできる。



⬆プロレスの技の中で一番美しい、フィニッシュホールドなのだ。

ジャンピングニー

⬇これは失敗しても、ダメージがないから安心。



マシーン



8人の中で唯一の覆面レスラー。耐久性と回復力があるのでスタミナはバッチリ！

コブラクロー

ブラッディジョー

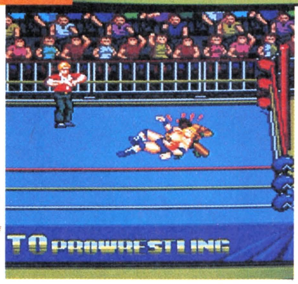


ダーティな攻撃が得意。回復力がないから相手につかまるとつらい。



⬆反則技に見えるけど、ちゃんとした技なんだ。

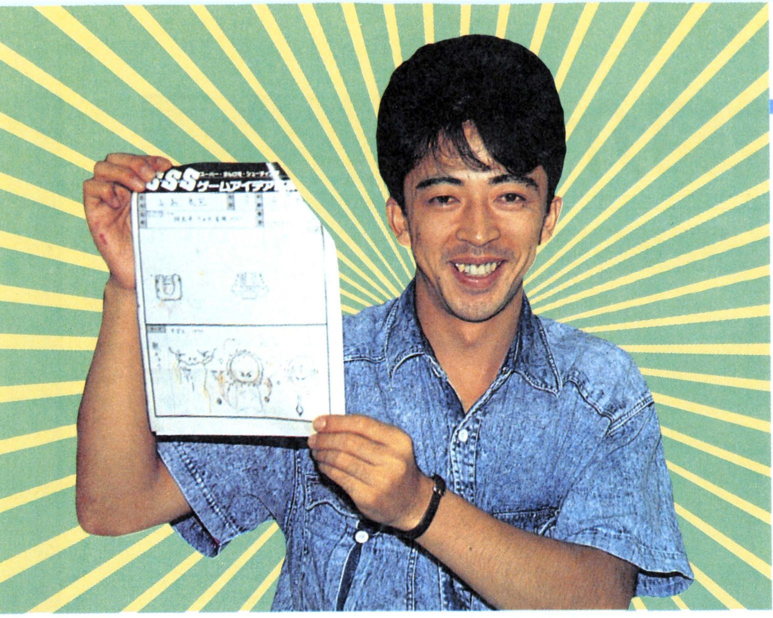
かみつき攻撃



⬅これは完全な反則技。バケツ攻撃もあるよ。

WRITER'S NOTE

プロレスゲームで大切なのは豪快な技の数々だよねぇ。このゲームにもたくさんの技が入っているんだ。大技が決まったときなんかは思わず“おーっ”と声が出てしまう。それからなんといっても4人でのタッグマッチは熱くなるね。2人がかりで1人をいためつけたり、タッチもしていないのにリングに入ってきて、試合をめちゃくちゃにしたりともう大さわぎ！ 燃える1作になりそうだ。(ユウ)

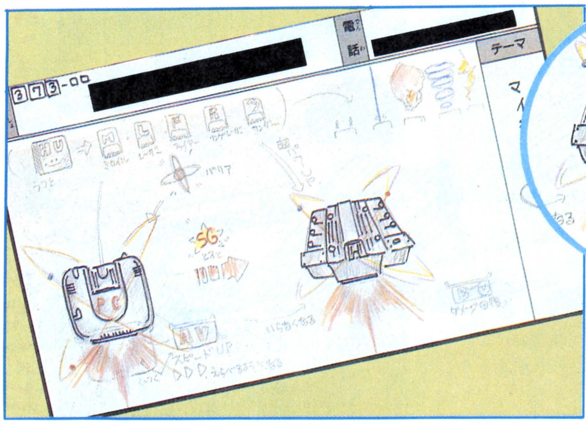


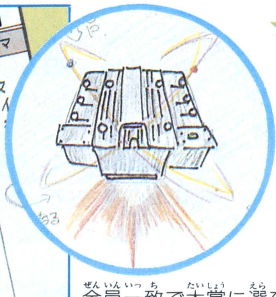
SSSアイデア募集結果発表

全1857作の中から選び抜かれた大賞ほか入賞作品を全発表!!

読者の皆さん、「S・S・Sアイデア募集」にたくさんの応募、本当にありがとう！ 全1857作もの応募作品の中から、審査員の仲間と悩み、苦しみ、そしてもがきながら入選作を決めさせていただきました。私・川田が発表いたします。

大賞





群馬県長島康宣くん

このアイデアは採用決定!!

川田さんの一言

PCエンジン（コアグラ）をマイキャラにして、Huカードをとると武器がパワーアップ、超パワーアップ状態でSGに変形する、というマイキャラ部門のこの作品を、審査員一同全員一致で大賞に選びました。18歳という年齢らしからぬ、大胆な発想に感心します。実は私たち開発スタッフの間でも、次作は『ガンヘッド』『SSS』のような、いわゆるマジメ路線のSTGから方向転換しようか、という意見がありましたが、この作品でみんな一層その思いを強くしました。これをマイキャラとして採用します。

優秀賞

京都府新井能弘くん

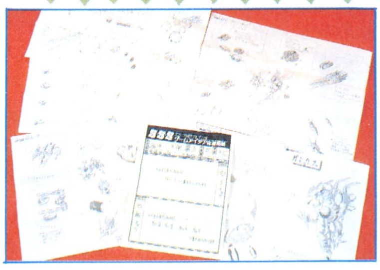


上手な設定で、キャラクターが生きてる

川田さんの一言

新井くんは、敵キャラをたくさん描いて送ってくれました。彼は、ハエやバッタ、みの虫、かぶと虫など、誰でも知っている生物を上手にアレンジしており、どのキャラも設定が生きています。絵もとてもきれいで、見やすいです。

愛媛県松浦秀樹くん



正統派STGのキャラクターデザイン

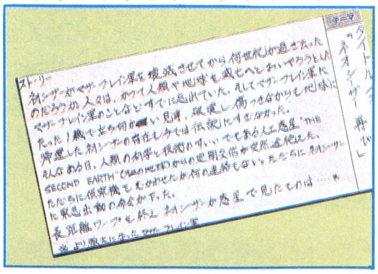
川田さんの一言

松浦くんの作品は、マイキャラと敵キャラのデザイン。こちらもとてもていねいに描かれており、好感が持てます。敵キャラの動きなどは、たいへん面白いですね。ただ、どれも正統派STG路線なのが、ちょっと残念です。

部門賞

ステージ構成＋ストーリー

静岡県 村下健司くん

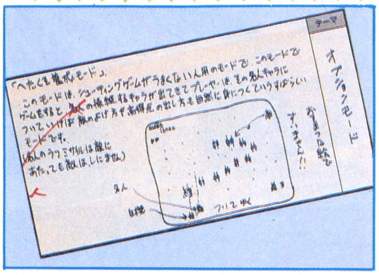


川田さんの一言

『SSS』での激しい戦いを終えたネオシーザーが、新たなる戦いに旅立つ、というストーリー。審査員一同、「さすが公務員!!」とうなってしまいました(笑)。もし『SSS』の続編を作るのであれば、この作品は採用されたでしょう。

オプションモード

岐阜県 中村旗伺くん

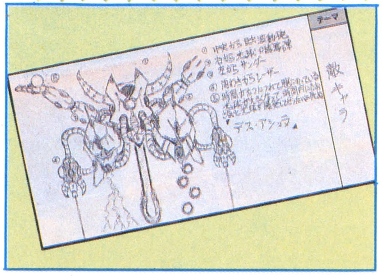


川田さんの一言

STGがうまくない人のために、上手な人が操作するキャラの動きを、ゲーム中画面上に再生し、プレイヤーはその後を追っていく、という中村くんのアイデア。これがあれば、ゲームをプレイしてくれる人がぐっと増えそうです。

敵キャラ

埼玉県 関口　忍くん

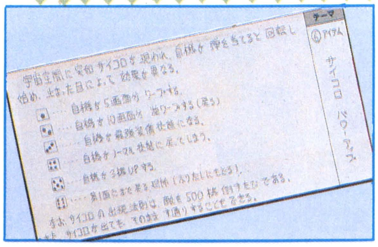


川田さんの一言

ス、スゴイ！　この書き込みのスゴさには、審査員一同あっけにとられました。関口くんのアイデアは、巨大ボスキャラのデザイン。とにかくデカく、攻撃兵器もスゴイ!!　私もぜひ、ゲーマーとして戦ってみたい敵キャラです。

アイテム

長野県 山口正登くん

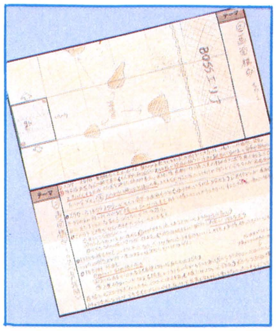


川田さんの一言

山口くんのアイデアは、ゲーム中画面上にサイコロを出現させ、それを撃って出た目によってマイキャラがパワーアップする、というもの。サイコロによって天国と地獄を味わえるのが、オイシイところ。

画面構成

宮城県 斎藤仁康くん

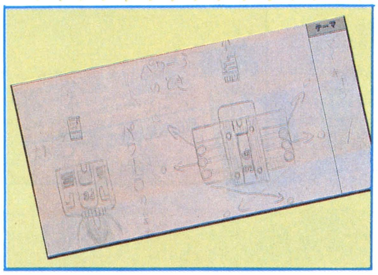


川田さんの一言

斎藤くんのアイデアは、ひたすらマニアック。１枚の紙に、全体マップの構成から、スコアなどの画面表示法、そしてスクロールの方式などについて、びっしり書いて送ってくれました。参考になる意見がたくさんあります、ハイ。

マイキャラ

埼玉県 大武弘和くん



川田さんの一言

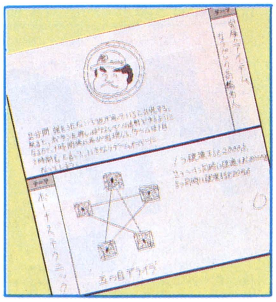
PCエンジンをマイキャラにするという、なんと大賞をとった作品と同じアイデアを送ってくれた大武くん。こちらに届いたのが少し遅かったのが、惜しい。パワーアップなどのシステムがあれば、大賞と競っていたと思います。



➡北出、川田両氏と㈱金子製作所の山下、横山さん。

ボーナステクニック

北海道 畠中啓光くん



川田さんの一言

「5ツ目デライラ」、5方向ビームで同時に破壊すると、大量ボーナス点が入るという、一見誰でも思いつきそうなアイデアだけど、そこに気づいた畠中くんの視点には、なかなか鋭いものがある。

おフザケ賞(しょう)

静岡県川端修二くん

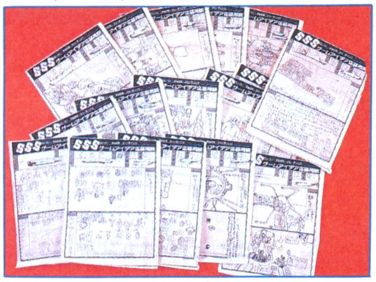


川田(かわだ)さんの一言(ひとこと)

「ゴキブリの世界(せかい)に男女(だんじょ)があれば、恋(こい)があるのがあたりまえ」だって、なんだコレ!! 「ゴキブリ界一(かいいち)の美人(びじん)、キャロル」をめぐって、「ゴキブリ界の好青年(こうせいねん)、COCKとROACH」と「ゴキブリマフィアのゴキブリン」が戦(たたか)う!? 負(ま)けたよ。

努力賞(どりょくしょう)

兵庫県山本　正くん



川田(かわだ)さんの一言(ひとこと)

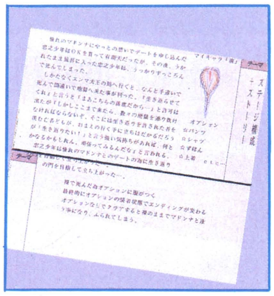
内容(ないよう)はもうチョイ…だったけれど、応募用紙(おうぼようし)を1枚の封筒(ふうとう)にぎっしり詰めて送(おく)ってくれた山本くん。たぶん個人(こじん)で出(だ)したアイデアの最多記録(さいたきろく)になるんじゃないかな。そんな山本くんの熱意(ねつい)に敬意(けいい)を表(ひょう)して、努力賞(どりょくしょう)を贈ります。

川田特別賞(かわだとくべつしょう)

熊本県福山勝次くん

川田(かわだ)さんの一言(ひとこと)

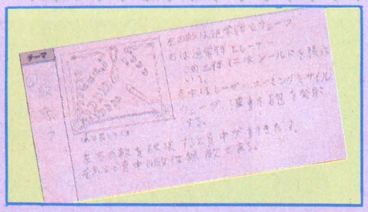
「憧(あこが)れのマドンナとのデート直前(ちょくぜん)に風呂(ふろ)ですっころんで死んだ忠之少年(ただゆきしょうねん)が、生き返(かえ)りを賭(か)けて亡者(もうじゃ)どもと戦(たたか)う」だって!? オマエは審査委員長(しんさいいんちょう)をナメとるな!! その度胸(どきょう)にめんじて、特別(とくべつ)に賞(しょう)をやろう。





佳作(かさく)

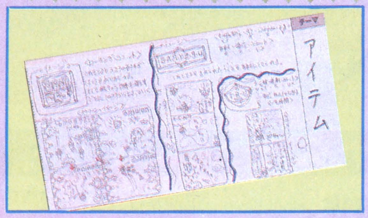
大阪府塩谷敬太くん



川田(かわだ)さんの一言(ひとこと)

1画面中(がめんちゅう)を支配(しはい)する、ボスキャラのアイデア。画面中(がめんちゅう)に3体置(たいお)き、それぞれが、まともな人間(にんげん)ではかわせないような攻撃(こうげき)をする、ムチャさがイイ。

群馬県塩澤幸久くん



川田(かわだ)さんの一言(ひとこと)

とると一定時間(いっていじかん)だけ、連射(れんしゃ)スピードがものすごく速(はや)くなるアイテムが気(き)に入りました。イラスト付(つ)きで効果(こうか)を説明(せつめい)しており、わかりやすいです。

北海道阿部和幸くん



川田(かわだ)さんの一言(ひとこと)

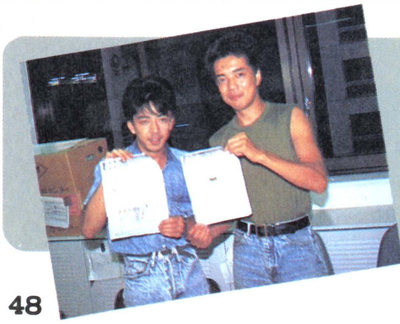
これは、ハチ助(すけ)とイヌボンを使(つか)った、「ゴマすり賞(しょう)」と言(い)ってもいいくらいの作品(さくひん)。ウーム、16歳(さい)でこれほどの処世術(しょせいじゅつ)を身(み)につけているとは…。でもイヌボンにプリンセスは似合(にあ)わないぞ。

審査委員会(しんさいいんかい)からのお知(し)らせ



入選作品(にゅうせんさくひん)は川田(かわだ)さんの次作(じさく)に採用(さいよう)される予定(よてい)ですが、ゲームバランスの関係上(かんけいじょう)、やむをえず不採用(ふさいよう)となるものがあります。ご了承(りょうしょう)ください。なお賞品(しょうひん)は、10月中(がっちゅう)に発送(はっそう)いたします。

川田達人(かわだたつじん)ここに誓(ちか)う!!



優秀賞(ゆうしゅうしょう)の新井くんは、「ハドソンはコミカルなゲームが多(おお)いのに、なぜかSTGはまじめだ」という意見(いけん)をくれた。全応募作(ぜんおうぼさく)の傾向(けいこう)を見(み)てもコミカルタッチの作品(さくひん)が多(おお)く、そうしたゲームを待(ま)つ声(こえ)は意外(いがい)と強(つよ)いみたいだ。そして最初(さいしょ)に書(か)いたように、その路線(ろせん)は私(わたし)たち開発(かいはつ)スタッフも望(のぞ)むところ。よし、男・川田(かわだ)はここに、楽(たの)しく笑(わら)えて、かつムズかしい、コミカルSTGを作(つく)ることを誓(ちか)います！　みんな、ありがとう!!

イラスト／中野豪

HOW TO WIN

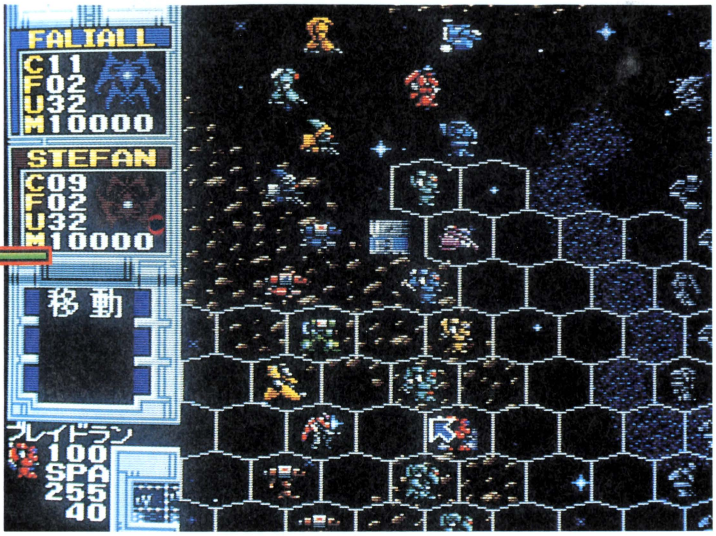
いやぁ、どこを向いてもスッカリ秋ですなぁ〜。秋といえば、やっぱりナニして、アレして、もちろんソレもしたい。だってそうでしょ、秋だもの。



イラスト／グァバ盛岡

ヒューマン初のCDゲーム！

VASTEEL バスティール



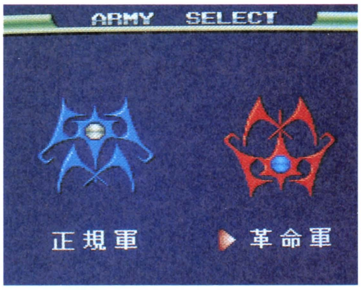
CDロム初のオリジナルシミュレーションゲーム『バスティール』。戦略、戦術的な頭脳プレイはもちろんのこと、戦闘時には指先のテクニックも重要なポイントとなるゲームなのだ。

ヒューマン／11月上旬発売／予価¥6,500　SLG

「VSモード」を利用して、戦い方を覚えよう！

ストーリー

銀河系内に存在するバスティール系は、1つの恒星と15の惑星からなる太陽系である。これらの星系を治めていた皇帝ロドリゲスがテロリストの凶弾に倒れたことにより、バスティール系は一気に動乱の時代を迎えることとなった……。



⬅正規軍と革命軍とでは使えるムーブ・クラッシャーの種類が異なっている。



⬆マップ内のどの場所(地形)で戦うかが、重要になってくるぞ。

このゲームには、2つのモードが用意されているぞ。ひとつはバスティール系全体を舞台にストーリーが展開していく「シナリオ・モード」。ファリアル率いる正規軍と、ステファン率いる革命軍のどちらでもプレイ可能だ。もうひとつは32のマップの中から自由に戦場を選び、遊ぶことのできる「VSモード」。各マップの特徴を知り、どの兵器が有効かを調べるのにも適している。コンピュータ同士で対戦させることもできるので、慣れないうちは、これで戦い方の勉強をするといいだろう。



⬅プレイヤーのテクニックがモノをいう、アクションシーン。

楽しく遊んで、豪華賞品をもらおう！『バスティール』感想文コンテスト!!

〜優秀作は㊖PCエンジンに掲載〜

さあ！『バスティール』をプレイしたら、その感想を原稿用紙(何枚でも可)に書いて、ヒューマンまで送って下さい。優秀作には素敵な賞品をプレゼント。

最優秀賞	ポータブルPCエンジン…………	1名
優秀賞	ヒューマン・オリジナルグッズ…	3名
審査員賞	未定………………………………	4名
㊖PC賞	㊖PCオリジナルグッズ………	10名

応募者全員の中から努力賞として、抽選で50名の方にヒューマンオリジナル・テレホンカードをプレゼントいたします。

文章がヘタでもいい。字が汚なくてもいい。思ったこと、感じたことを正直に書いてほしい。

※しめ切りは平成2年12月31日です。審査発表は㊖PCエンジン4月号（平成3年2月28日発売）にて掲載いたします。

審査員

佐藤辰男（㊖PCエンジン編集長）
ウォルフ中村
増田雅人（『バスティール』総監督）
茶々丸（『バスティール』宣伝担当）

応募先

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
ヒューマン株式会社
『バスティール』感想文コンテスト係

用途にあったMCを選択し、戦いを有利に展開しよう

惑星開発用ロボットをベースに対ロボット兵器として作り出されたムーブ・クラッシャーは、さまざまな状況に対応するべく、使用環境ごとに専門化されていった。つまり、使用環境を考え、適切なMCを選択することが、ゲームをプレイする上で大切になってくるのだ。

ALL

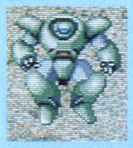
どんな環境であろうと、それなりに役立つタイプ。しかし、それゆえに特殊な地形（砂漠、水中など）では専用MCにかなわない。正規軍は6種類、革命軍は7種類持っている。



←ALLは、どんな地形でもそれなりに働く、便利なタイプだ。

両軍の代表的MC

正規軍　ブルーバ



もっとも安価なMC。主力兵器にビーム、補助兵器にバルカンを持つ。

革命軍　スティラード



正規軍のブルーバの対抗機種。ミサイルとバルカンを持っている。

熱帯仕様

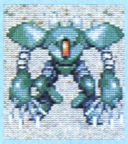
暑い場所で作戦を行うときに一番能力を発揮するように作られたタイプ。具体的には、ジャングルや砂漠、沼地といった地形に強い。正規軍、革命軍ともに4種類ずつ持っている。



←ジャングルなどの暑い場所での動きは、一番すぐれているぞ。

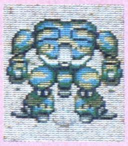
両軍の代表的MC

正規軍　グリーンスラグ



大きな手が目を引くMC。ショックガンとバルカンを装備している。

革命軍　メ・ザイ



全面に迷彩塗装をほどこしている。ミサイルとバルカンを持っている。

砂漠仕様

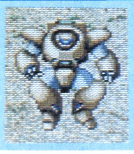
砂漠での行動に重点をおいたタイプ。バスティール系には砂漠で覆われた惑星もあり、ここでは必要不可欠なタイプといえるだろう。正規軍、革命軍とも4種類ずつ持っている。



←砂あらしのために、砂漠仕様以外は、動きがかなり鈍ってしまう。

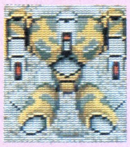
両軍の代表的MC

正規軍　デザートブルーバ



名前のとおり、ブルーバをデザート（砂漠）用に改良したもの。

革命軍　バディス



両手の代わりにキャノンを装備しているMC。補助兵器はバルカン。

水中仕様

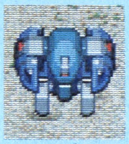
水中での機動性を強化したタイプで、浅瀬や深海で能力を発揮する（深海においては、他のタイプよりも高い移動力をほこっているのだ）。正規軍、革命軍とも4種類ずつ持っている。



←海の中で、水中仕様の敵と戦うなら、こちらも水中仕様の用意を。

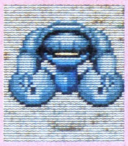
両軍の代表的MC

正規軍　スターフロッグ



水の抵抗が少ない流線形のMC。ミサイルとバルカンを持っている。

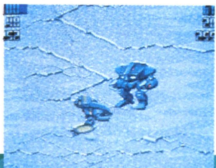
革命軍　グローバー



異様な姿をしたMC。主力兵器はミサイル、補助兵器はバルカン。

寒冷地仕様

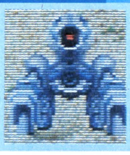
熱帯仕様とは正反対のタイプで、雪原や氷原といった寒い場所での行動が得意。恒星から遠く離れた、氷に覆われた惑星が主な活躍場所。正規軍、革命軍ともに4種類ずつある。



←気温が低いため、寒冷地仕様でないと、動きが制限されちゃうぞ。

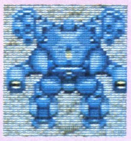
両軍の代表的MC

正規軍　バーナードッグ



寒冷地仕様らしく主力兵器はファイヤーブレス。補助兵器はバルカン。

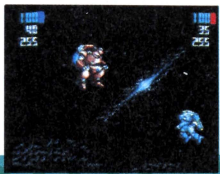
革命軍　スレッダー



氷上を自在に動けるよう工夫されている。武器はミサイルとバルカン。

宇宙仕様

宇宙で行動することを前提に開発されたタイプ。ニクキーユ小惑星帯などでは、これらのMCで戦うことになる。正規軍は9種類、革命軍は8種類の宇宙仕様を持っている。



←当然、専用のMCでないと宇宙に出ることすらできないのだ。

両軍の代表的MC

正規軍　ウィザード



腰のバーニアを使って移動する。武器はプラズマボールとバルカン。

革命軍　レ・ヴァイン

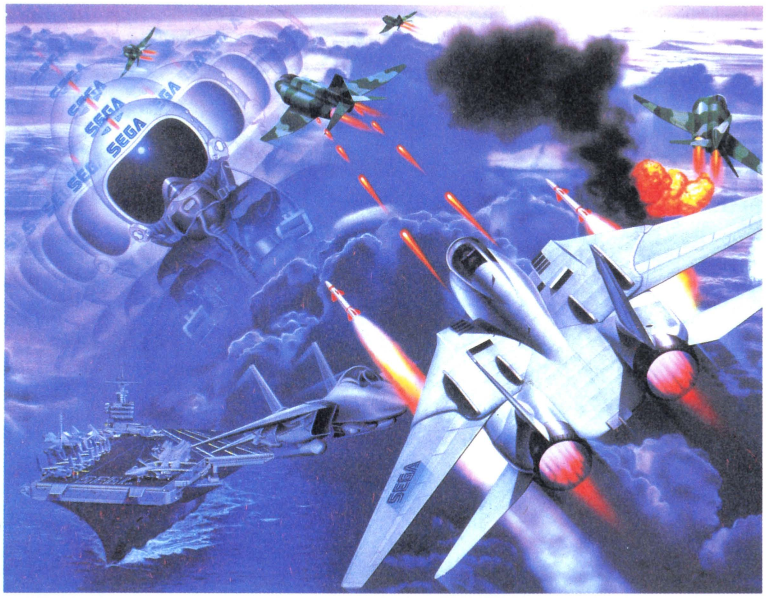


かろうじて人の形をとどめているMC。キャノンとバルカンを持つ。

次号でもひき続き大特集するぞ!!

一気にラストまで攻略

AFTER BURNER II



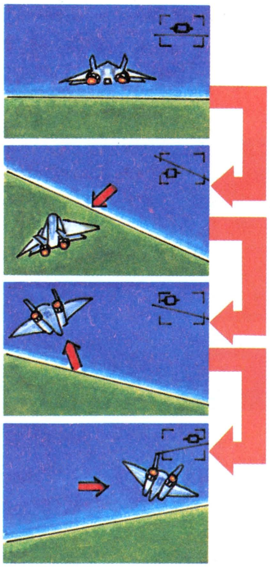
アーケードで大人気だった『アフターバーナーII』のエンジン版をさっそく攻略。基本はアーケード版と同じだが、スピード操作の違いで攻略法も微妙に違うぞ。

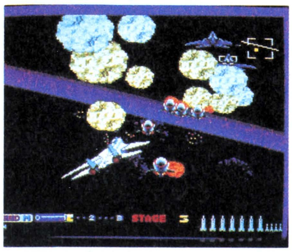
NECアベニュー／発売中／7,200　STG　4M

ドッグファイターのための基本テクニック

基本は回転よけだ！

このゲームの敵の攻撃の中で、最も多いのは正面から飛んでくるミサイルだ。これを確実によけられれば、かなり先まで行けるはず。そしてその最もよい方法は、画面の中を一定の方向にぐるぐる回っていること。面白いようによけられるはずだ。ただし、あまり急に回転しようとすると、「きりもみ」してしまうので注意が必要。





⬅ほいほいと。これは時計回りに回転よけをしているところ。もちろん逆回りも可。

攻撃は最大の防御

いくら回転よけでミサイルをよけられるとはいっても、あまりたくさん飛んでくると、よけるので精いっぱいになってしまう。そうならないように、敵の攻撃が途絶えたときには、可能な限りロックオンして誘導ミサイルを撃ち込もう。敵の数が減れば、それだけ敵の攻撃も減ることになる。それと、バルカンは常に撃っていたほうがいいだろう。



⬅撃ちまくれバルカン。当たればもうけもん。



⬅ロックオン、ファイヤー！　敵を蹴散らせ！

ときには逃げに徹しよう

ちょっとズルい手だけど、パッドを左下にいれてバーナーを連続的にふかしていると、ほとんどの攻撃をよけられる(実はイージーなら、しばしばこれだけでクリアーできたりして)。

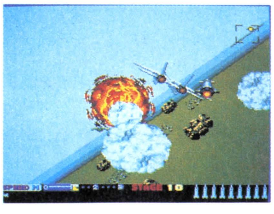


⬅左下バーナー逃げの態勢に入り始めたところ。

追尾ミサイルにはアフターバーナーで対抗しよう

正面からのミサイルは回転よけでほとんどクリアできる。しかし、後方からの追尾ミサイルはそう簡単にはいかない。必死に振り回しているうちに逃げ切れる場合もあるが、それだけでは、やがて撃墜されてしまう。これはアフターバーナーをかけて振り切るのが一番だが、正面から来るミサイルをよけるのも忘れないように。そしてもう1つの邪魔ものは、後方からバルカンを撃ってくる敵機だ。こちらは、当たり判定が甘いらしく、なかなか当たらないが、正面から来るミサイルに気を取られているとえじきになってしまうことがある。これは画面右上のレーダーを見ながら、敵機と重ならないように逃げよう。

⬇来た来た来た。こいつがくせものなんだよなぁ。



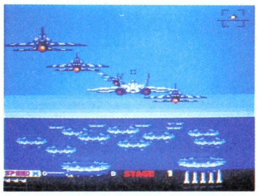


⬆バルカンを撃つ敵。当たりそうで当たらないけど油断は禁物。

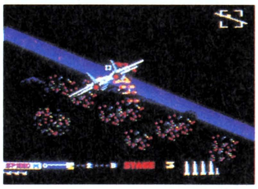
めざせクリア 最終面までの道

8面までは比較的簡単だ

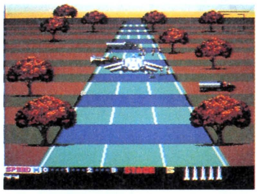
ゲームスタート直後に後方から近づいてくるすべての敵機は、まったく攻撃してこない。ただのカモだ。しばらく行くと正面から編隊で敵機が近づいてくる。これはミサイルで攻撃してくるので、その前に撃墜してしまおう。だめならだめで回転よけをすればいいのだけどね。1面から5面はすべてこの組み合わせだ。正面から来るミサイルさえよけられれば、なんとかなってしまう。しかし6面になると、後方からバルカンで攻撃してくる敵が出てくるので、いくらか難しくなる。これに対しては、レーダーを頼りに逃げていれば、なんとか振り切ることができるはずだ。自信のある人はスピードを落とし、相手の後ろをとって撃墜するのもいいだろう。8面は最初のボーナス面で、敵の攻撃はない。壁にぶつからないように気をつけながら、機首を下に向けてバルカンを撃ちまくろう。



⬅ただのカモ。バルカンで撃墜してしまえ。



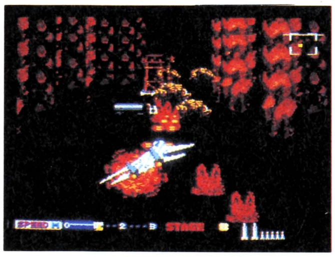
⬅3面の夜景は、きれいだと思う。



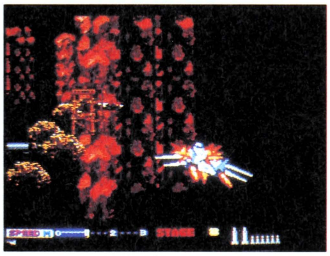
⬅エンジン版の売りもの、着陸シーン。



⬅雲の上のバトル。見かけよりはやさしい。



⬆敵の攻撃はないぞ。地上のボーナスポイントを破壊しまくれ！



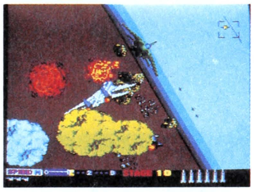
⬆しかし、地上攻撃に気を取られているとこうなる。

9面からは気を抜けない面ばかり

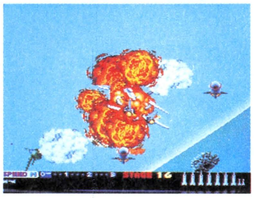
さあ、問題の9面だ。この面はスタートと同時に、後方から追尾ミサイルが飛んでくる。こいつはなかなか手強い。必死に振り切ろうとパッドを操作してもまず逃げられない。逃げ切るためにはアフターバーナーをふかす以外に方法はないのだが、もたもたしているとやられてしまう。そこで、9面に入ったらすぐにRUNボタンを連打するべし。ここ以降、後方からの追尾ミサイルによる攻撃はかなりある。9面だけでももう1回あるほどだ。それらは、やはりアフターバーナーをふかすか、ある程度逃げまくることで回避できるが、正面からのミサイル攻撃も同時によけなくてはならないので、かなりつらい戦いを強いられるはずだ。ここは、正面からの敵をできるだけ撃墜して、神経を後方のミサイルに集中できるようにしたいものだ。なにしろ、通常のパッドではアフターバーナーをふかそうとすると攻撃がおろそかになってしまうからね。また、このほかにバルカンの攻撃まで加わるところでは、セコイけど左下バーナーふかしの逃げ切り技を使うのが最も安全だ。これを使ってもときには撃墜されるが、まともに立ち向かうよりはましだろう。17面は2度めのボーナス面だが、ここは点数を狙うよりは、壁にぶつからないように細心の注意を払って飛ぶのが上策。甘くみると自殺者続出だぞ！



⬅敵の波状攻撃。よけるので精いっぱい。



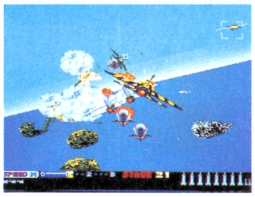
⬅前後からの挟撃。こんな場所がいっぱい。



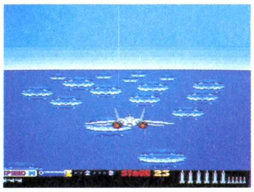
⬅ちょっと気を抜くとこうなってしまう。



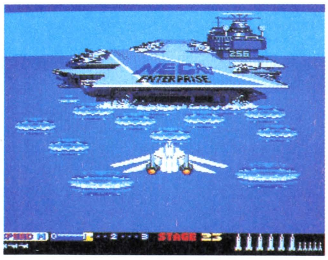
➡2度めのボーナス面。結構難しい。



➡ここまで来ればクリアまであと一歩。



➡ついに最終面。敵は一切出てこない。



⬆目的地が見えてきた。あとは自動的に着艦してエンディングを見るだけだ。長い戦いであった。



⬆ミッション・コンプリート。このデモもアーケード版とほとんど同じだ。全体にアーケードよりはやさしかったな。

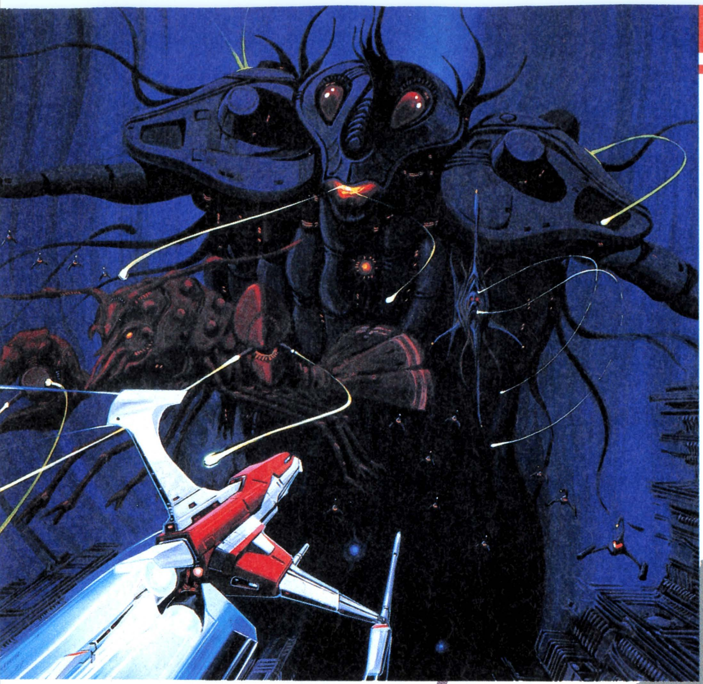
攻略メモ

ミサイルの使い方に注意

ミサイルは無制限にあるわけではない。決まった面の最初に補給機が現れるか、地上基地に着陸して補給をする。一度に補給されるのは50発で、最大100発搭載できる。ミサイルが切れると戦いはつらくなるので、残弾数には常に気をつけよう。補給を受けられるのは3、5、9、11、13、16、19、21面だ。（ARATO）



⬆楽しいお食事の時間だ。と、F-14がいっているかどうかは不明。



全ボス16体徹底攻略ガイド

DARIUS PLUS
ダライアス PLUS プラス

NECアベニュー／発売中／¥9,800　STG　6M

驚異の6メガSTG『ダライアスプラス』。その16体のボスキャラ全部の攻略法・弱点と、ゾーン別出現アイテムをズバッと一挙に公開。これを読めばキミもゲームクリアがもう目の前に近づいているはずだ。

ボスキャラ全16体の攻略法徹底公開！

ゾーン別出現アイテムリスト

ゾーン	ボス	●(ミサイル)	●(ボム)	●(アーム)
A	キングフォスル	×4	×6	×4
B	エレクトリックファン	×3	×1	×3
C	エレクトリックファン	×2	×3	×3
D	ビッグラジャーンヌ	×3	×2	×4
E	リトルストライプ	×4	×4	×3
F	デュアルシェアーズ	×2	×2	×5
G	ガードサベージ	×2	×1	×1
H	レッドクラブ	×2	×1	×2
I	ガードサベージ	×3	×2	×1
J	レッドクラブ	×2	×3	×2
K	ハードマウルスク	×2	×5	×3
L	タフスプリング	×3	×4	×3
M	キーンベイオネット	×2	×4	×2
N	ハードマウルスク	×2	×3	×2
O	タフスプリング	×4	×2	×1
P	マイホームダディ	×1	×3	×2
Q	ミスティックパワー	×2	×2	×1
R	ファイアースター	×3	×1	×2
S	ミスティックパワー	×4	×2	×2
T	マイホームダディ	×3	×2	×3
U	ファイアースター	×3	×1	×3
Z	カトルフィッシュ	×3	×1	×2
V	グリーンコロナタス	×2	×2	×2
W	グリーンコロナタス	×1	×3	×2
X	オクトパス	×3	×2	×2
Y	カトルフィッシュ	×4	×3	×3
Z	カトルフィッシュ	×3	×1	×2
V	グリーンコロナタス	×2	×2	×2

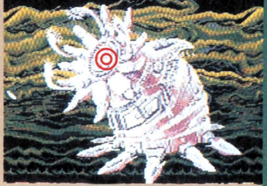
●	ミサイル	対空兵器のパワーアップ。ミサイル→レーザー→ウェーブと強化。
●	ボム	対地兵器のパワーアップ。ボム→ツイン→マルチと強化。
●	アーム	シールドのパワーアップ。アーム→スーパー→ハイパーと強化。

A キングフォスル



口から拡散弾を吐き出すが、口のま上あたりが死角になっている。その位置に思いっきり接近してボムをたたき込めば楽に倒せる。背びれと腹びれは無視してもいいが、破壊すると得点になる。もらさず破壊するのがベストだ。

B.C エレクトリックファン



当たり判定が口だけ。そこからレーザーを3連射するので、それをかわしながら弾を撃て。敵に合わせて動いて弾を撃てば、それほど苦労せずに倒せる。かわすときにあまり大きく動くと、誘導弾が発射されるので、小さい動きですばやくかわそう。

D ビッグラジャーンヌ



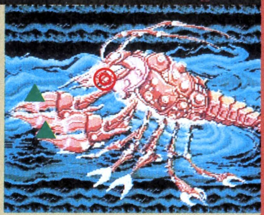
画面上ぎりぎりのところで、ボムを連射し、まず上のビーム発射口を破壊する。それから下のビーム発射口を破壊しよう。コイツは後ろに下がるとビームを撃つ前ぶれなので、すばやく回避しよう。しっぽから出る誘導弾には注意が必要だ。

E リトルストライプ



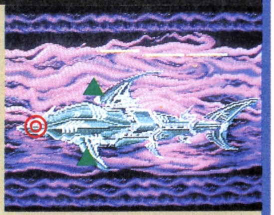
最初に背びれと腹びれを破壊し、それから口を攻撃しよう。口から発射される子供は3つに分裂する。コイツらは破壊不能なので、画面をフルに使って回避しよう。また、ときどき体当たり攻撃をしてくるが、上下にうまく回避すること。

F デュアルシェアーズ



2つのハサミから拡散弾を撃ち、口からはレーザーを吐いて攻撃してくる。しかしハサミの斜め上は安全地帯なので、そこからボムをたたき込もう。ハサミを破壊したら安全地帯でなくなるので、上下に動きながら口に弾を撃ちこむのだ。

G.I ガードサベージ



口から発射されるビームに注意して、まずは背びれと腹びれを攻撃しよう。ときどきコイツは、まったく前ぶれなしに、いきなり突進してくる。そのうえ、突進した後にしっぽから誘導弾を発射してくる。この攻撃は要注意だ。

H.J レッドクラブ



口から発射される屈折レーザーには注意が必要だが、まず、イッキにハサミを壊そう。しかし、ハサミが壊れるとただの拡散弾が誘導弾になる。コイツは、画面の外からでも舞い戻る、やっかいなヤツだけに注意。

K.N ハードマウルスク



まず、なによりも誘導弾を撃つ足をつぶそう。そうすれば、口から発射される拡散弾はスピードが速いが、弾の間隔が大きいので、よけることはそれほど難しくないはず。ただ、コイツの上の方に行くと、怒って針を撃ってくるので注意しよう。

要注意のザコ敵

このゲームに登場するザコ敵のなかで、要注意はセトアとトモヤマJ23、この2匹だ。とくに他の敵との複合攻撃には、かなりの注意が必要だ。

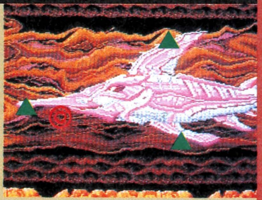


⬅セトア。連続攻撃に注意。



⬅コイツのレーザーは注意。

M キーンベイオネット



口からは赤い弾、上下のひれからはレーザーを連続して撃ってくる。このレーザーは、一度にくらうとシールドがいっぺんに取れてしまうくらい強力なので、要注意だ。まず両方のひれを破壊してから、口が開いたとき攻撃して倒そう。

L.O タフスプリング



しっぽから発射されるウェーブビームと子エビが強いぞ。とくに子エビは、画面のまん中にくると、自機を狙って弾に変化するので、常に動いていることが必要だ。ただ、攻撃パターンはつかみやすい。すきをみて口を攻撃しよう。

P.T マイホームダディ



まず上部のレーザー砲が相手だ。レーザー発射と同時に、上下どちらかに1キャラぶん動けばかわせる。レーザー砲を破壊したら本体への攻撃だが、突起から発射される弾はかなりの高さまで上がるので、油断せずにじっくり攻めよう。

Q.S ミスティックパワー



拡散弾は撃つわ、三日月ビームは飛ばすわで、ハデな攻撃をしてくる。しかし、拡散弾の当たらない場所(上から2本めの触手の正面あたり)があるので、その場所で三日月ビームにだけ気をつけて、弾を撃ち込めば倒せるはずだ。

R.U ファイアースター



5か所ある腕の先端から、赤い誘導弾が発射される。しかもこの誘導弾は破壊不能なので、なるべく先端を破壊してから、弱点を狙おう。子ヒトデは、はじめ体当たりしてくるが、こちらの弾が当たると弾に変化する。出現と同時に倒そう。

VW グリーンコロナタス



コイツは、口からは誘導弾、しっぽからレーザーを、胴の4か所からは拡散弾をと撃ちまくってくる。とくに拡散弾は弾も大きくてよけにくい。拡散弾のすきまをかいくぐって、頭部に攻撃を集中するのがいいだろう。

CD版とどう違う?

Huカード版ではいくつかの改良点がある。まず、PC・SG両対応だということ。SGでは、チラつきがない。そして、難易度設定が再調整された。



⬅こっちがCD版の画面。



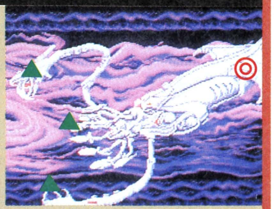
⬅これがHu版での画面だ。

X オクトパス



左上の足からはレーザー、足のつけ根からは拡散弾を発射する。足すべてに当たり判定があるので、狙わなくても当たるはずだ。しかし敵の攻撃はすさまじい。足が少なくなるまでは、左端によって回避に専念し、慎重に行動しよう。

Y.Z カトルフィッシュ



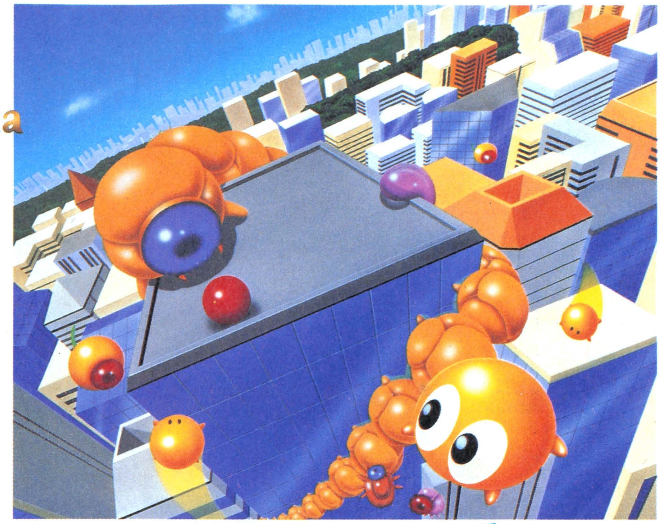
足のつけ根からは強力な3連レーザーが、長い足からは誘導式の火の玉が飛んでくる。とくに火の玉は大きく、自機を正確に狙ってくるので、回避が非常に難しい。必死にかわしつつ、少しずつダメージをまず足に、それから頭部に与えよう。

ACT6～20をポイント攻略!!

ゴモラスピード Gomola SPEED

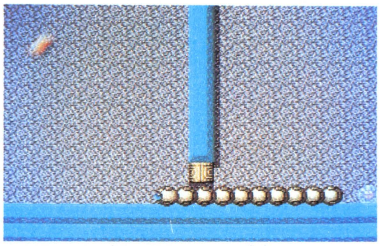
バラバラの本体を連結して玉や敵を囲むという、いままでにない新しいタイプのゲーム。意外に難しい中盤以降を中心に、ACT20までを徹底的に攻略してみよう。

U.P.L.／発売中／¥6,700　ACT　3M



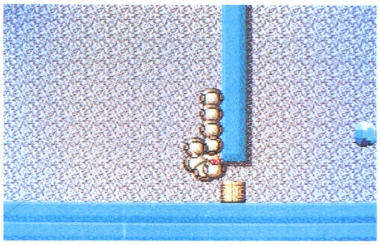
これだけはマスターしたい基本テクニック

その1 スピードを切りかえろ!



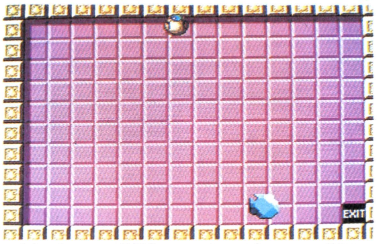
⬆Ⅱボタンを押しながらだと、自機(?)の"ゴーム"を素早く移動させることができる。何でもないことのように思えるが、けっこう重要な技だ。

その2 押しつけて囲め!



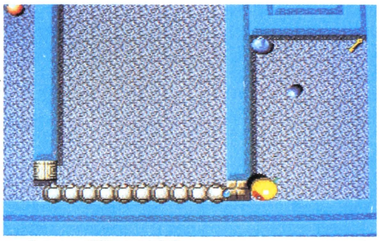
⬆敵が多くて、あまり動き回れないときにお勧めしたいのがこれ。後半になると必要になってくるので、前半で必ずマスターしよう。

その3 胴体を収納せよ!



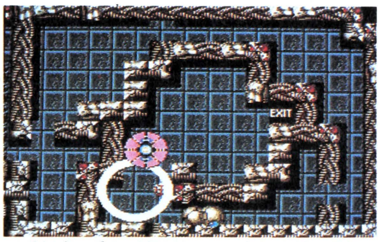
⬆壁に向かって方向キーを入れ続けると、胴体を1か所にまとめることができる。敵に認識されなくなるので、うまく使えば有効なわざだ。

その4 爆弾の置き方



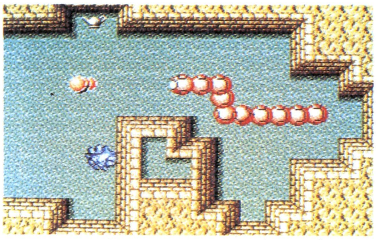
⬆爆弾は、胴体の一番後ろからセットされる。慣れないうちは、とまどうかもしれないけど、始めのほうの面で何度も練習して慣れておこう。

その5 爆弾の使い方



⬆時間差で爆弾を置くことで、最初に扉を破壊、次に扉の向こうの敵を気絶させることができる。ちょっと高等テクニックだがぜひ覚えてほしい。

その6 長くなって炎を撃て

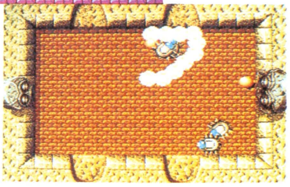


⬆いくつかの面では、アイテムを取ると爆弾の代わりにファイアを撃つことができる。ただし体が短いと弾のスピードが遅くなるので注意しよう。

その7 アイテムのうまい使い方



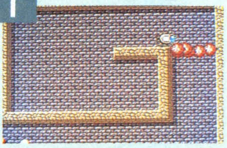
⬅一見するとスピードアップのようだが、実は敵を一定時間ストップさせてしまうアイテムだ。



➡無敵になると、触れるだけで敵が気絶するので便利だが、敵や玉を囲むのには向いてない。

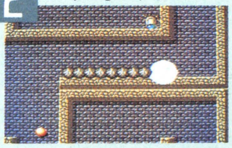
チクショーと叫ぶ前のCheck Points

1 スピードの出し過ぎは×



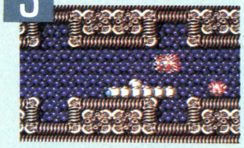
⬆Ⅰボタンを押したまま移動していると、いきなり現れた敵をよけられないことがある。

2 自爆は悲しすぎる



⬆ファイアを目の前の敵や壁に撃つと、自分も巻き込まれるので撃つときは慎重に…。

3 むやみに敵を囲まない



⬆敵をむやみに殺すと、パワーアップして生き返る。無益な殺生はいけないね。

SELECTED 難所徹底攻略＆コマンドー覧表

ACT 6 的確な囲み技が必要だ

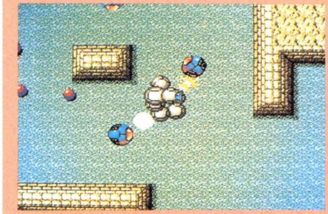


⬅まぬけな顔の奴だが、口から吐くファイアには要注意。

➡気絶している時間は十分あるのであせらずに1つずつ囲もう。

この面で、初めてボスキャラらしいのが現れる。通路は迷路状になっているが、ボスの所まではすんなり行けるはずだ。ボスは爆弾で本体を気絶させ、まわりのくじら(?)を全部囲んで消してしまえばよい。爆弾を仕掛けてから本体を引き付けるのがコツだ。

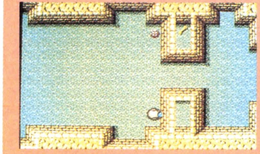
ACT 9 PLISMは手ごわいぞ



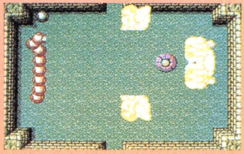
⬆ガビーン！ 欲張ってたくさんの玉を取ろうとしたらこの通り。無理をせずに1つ囲んだらいったん逃げよう。

ここでは、今までと違って指先のテクニックが必要になってくる。1か所にとどまっているとせっかく長くした胴体を敵の稲妻によって切断されてしまうので、つねに動いてるように心がけよう。玉は、壁に押し付けるようにして囲む方法が安全だぞ。

ACT11 3-PEACEは一発勝負で



⬆カギを取るためには、この位置で爆弾を使え。



⬆分裂したときにコアを狙ってファイアを撃ち込むのだ。

この面のボス3-PEACEを倒すにはファイアが必要だ。タイミングを計って撃ったら、あとはコアを囲むだけだ。

ACT15 交通整理がクリアへの早道



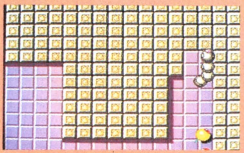
⬆間違えて、敵を囲んで消してしまわないように。



⬆前をよく見て運ばないと、ごらんの通り。とほほ……。

敵を爆弾で気絶させて、そのスキに頭で敵を押して1か所にまとめてしまおう。そうすれば、楽に玉を囲めるはずだ。

ACT16 緑玉を探して倒せUN DABA



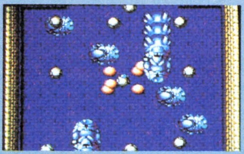
⬆下から敵が迫っている。急げや急げ。



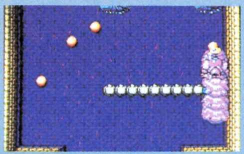
⬆いよいよボスとの対決だ。弱点の青いでっぱりを狙おう。

ここでも11面と同じく、まずファイアを探そう。上の部屋に、ファイアのありかを教えてくれるランプがあるぞ。

ACT19 スキをみて押せ押せ！



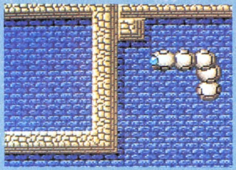
⬆ヘタに動くと、敵に当たってしまいそうでこわい。



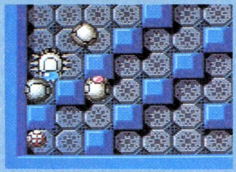
⬆胴体が集まれば、あとはACT15と同じく整理してしまおう。

いきなり敵に囲まれて始まるので、最初は動かないで胴体のほうから集まってくるのを待つのが賢いやり方だ。

ACT14・ACT18 壁・ブロックの盲点



⬅影のない場所が怪しい。とにかく爆破だ。



⬅この面は、まず壊れるブロックを探せ。

「あれ？ 行き止まりかな」と思うまえにもう一度、よく画面を見てみよう。他の部分とどこか違うと思ったら爆弾をセットだ。

ACT20 難敵KUELLOLAを撃て！



⬅敵がある程度合体してから攻撃するべし。



⬅頭にファイアを9発当てれば、さようならだ。

ボスは、自分と姿形だけでなく攻撃方法も同じなので、なかなか強敵だ。動きのパターンを読んで先手を打って、コンスタントに攻撃しよう。

コマンドー覧表

今すぐ先の面が見たいという短気な人のために、特別に5面以降のパスワードを教えるぞ。

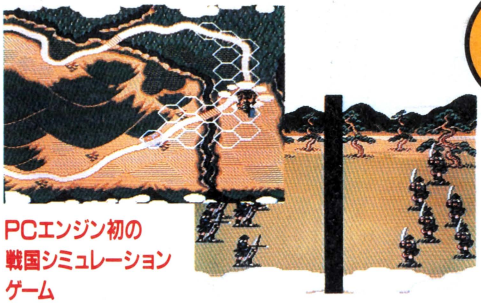
なお21面以降は、パスワードがないのであしからず。

- ニ…忍者くん
- ホ…星
- ド…ミニドラゴン
- ロ…ロボキッド
- ミ…ミュートロンくん

5	ロ	ニ	ロ	ホ	ド
6	ロ	ミ	ホ	ロ	ロ
7	ニ	ホ	ホ	ミ	ホ
8	ニ	ロ	ミ	ド	ニ
9	ロ	ド	ニ	ニ	ロ
10	ド	ホ	ホ	ド	ロ
11	ミ	ミ	ミ	ド	ロ
12	ミ	ニ	ミ	ド	ホ
13	ホ	ロ	ミ	?	ロ
14	ミ	ロ	ミ	?	ニ
15	ド	ニ	?	ホ	ロ
16	ド	ホ	ニ	?	ロ
17	ホ	ド	ロ	ニ	?
18	ド	?	ニ	ミ	ド
19	?	ホ	ミ	ロ	ホ
20	ロ	ニ	ロ	ホ	?



tonkin house



PCエンジン初の
戦国シミュレーション
ゲーム

関ヶ原

ときに慶長五年,美濃国関ヶ原に相対した東西両軍。徳川家康ひきいる東軍諸将15人,石田三成ひきいる西軍諸将15人,総勢30人の武将たちがその武勇と知略を競う天下分け目の決戦の火ぶたは切って落とされた。魅力的なグラフィックとスピーディな戦闘シーンで君を魅了するPCエンジン初の戦国合戦シュミレーションゲームの登場だ!

好評発売中
6800円(税別)
HuCARD 対応

PC Engine



サイバーナイト

CYBER KNIGHT

ワープミスにより未知の恒星系に漂着したプラネット級宇宙戦艦『ソードフィッシュ』。到着した先は10種類の異星人が住む『偉大なるメンターナと10人の兄弟たち』連邦の辺境「ファーワールド」だった。しかし,その世界では「バーサーカー」と呼ばれる機械生命体による侵略が進行しつつあった。『ソードフィッシュ』クルーたちの地球帰還への苦難と冒険の旅が始まる……。

10月12日発売/6800円(税別) HuCARD 対応

c グループSNE TONKIN HOUSE





山本弘と
グループSNE著
サイバーナイト
ドキュメント戦士たちの肖像
角川スニーカー文庫より
10/1発売

TONKIN HOUSE:東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

[サイバーナイト]



第2部
第4回
連載第15回

異星人ドーム突入!

惑星ファーワールドの南半球にある敵のドームにいよいよ攻めこむことになった。相談の結果、作戦は小人数での奇襲と決定。傭兵たちはバトル・モジュールに身を包み、ドームめがけて突入していった。

作者：山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト：佐藤典司（コンパイル）

作戦会議

2日後、出撃準備をすべて完了した〈ソードフィッシュ〉はメインエンジンをふかし、ファーワールドの大地を離れた。いったん大気圏外に上昇し、惑星をたすきがけに公転する衛星軌道に乗る。戦闘に突入する前に、目標の異星人ドームを上空から観測して、作戦を立てなくてはならない。

〈ソードフィッシュ〉に装備された超望遠カメラは、700キロの高度からでも、地上の兵士が持っている銃の種類を見分けられるという。ドームの上空を通過しながら記録された画像は、ただちにMICAによって解析された。

「ドームは半地下式のようです。ドームの東側に見える円錐状の影は、掘り出された土が積み重ねられたものです」

ラウンジのモニターに、MICAが解析した画像ビデオが映し出されていた。電子的な画像処理が行われ、ドームの外観が3Dのワイヤー・フレームで表示されている。出入口らしいものが南側に突き出しており、上から見ると虫メガネのような形をしているのがよくわかる。

「掘り出された土の体積から計算して、内部はせいぜい1層しかありません。作業マシンの総数は不明ですが、多く見積もっても50機は越えないでしょう」

「動きが遅い。たいした戦力じゃないな」

画像を見ながらブレイドは言った。

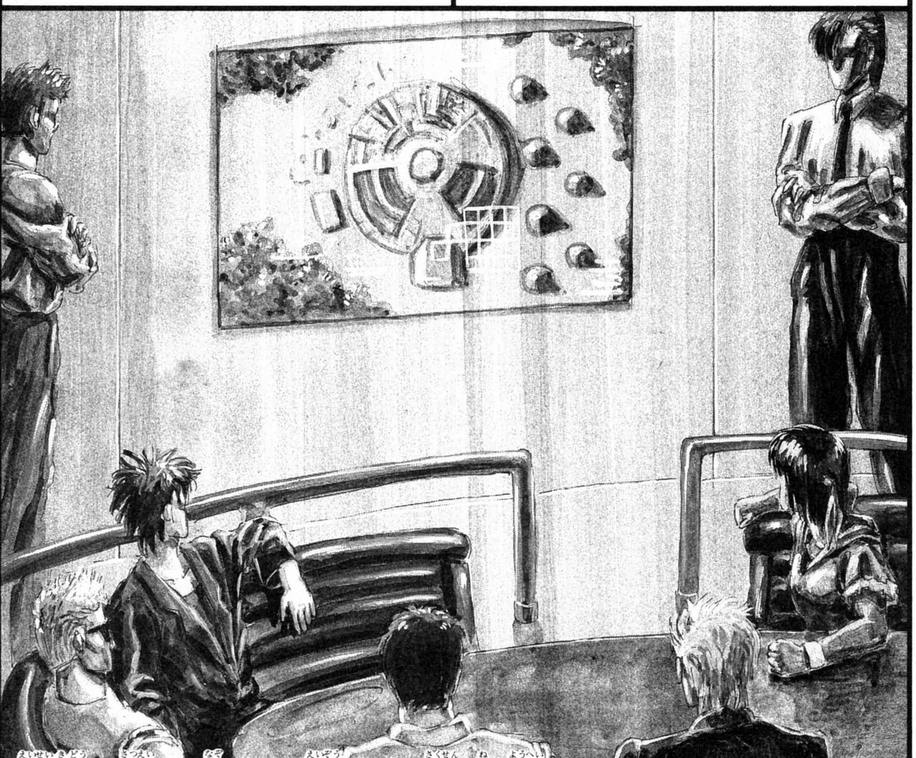
「しかし、生命体らしいものがまったく見当たらないのが気になる……」

「はい。これらのマシンの動きは単純で、高度な自律機能を持っているようには見えません。捕獲した〈グレムリン〉の構造から考えて、ドーム内部から電波によってコントロールされていると想像されます。マシンをあやつっている異星人がいるとすれば、たぶんそこでしょう」

こうして作戦が決定された。小人数でドーム内部に乗りこみ、マシンに指令を出している中枢部を破壊するのだ。うまくいけばマシンの群れを無力化して、ドームをほとんど無傷で制圧できる。

〈ソードフィッシュ〉の大型対艦ミサイルを撃ちこめば、一発でドームを粉砕できるだろうが、行方不明の人々が内部に捕らえられている可能性があるので、うかつなことはできなかった。異星人の正体や目的を知るためにも、ドームや機械類は無傷で手に入れたいところである。生きている異星人を捕虜にできれば、なおいい。

ブレイドに指揮された傭兵たちは、ただちにハンガー・デッキに移動し、バトル・モジュールの装着を開始した。


衛星軌道から撮影された謎のドームの映像をもとに、作戦を練る傭兵たち。

奇襲攻撃!

衛星軌道をもう1周してから、〈ソードフィッシュ〉は逆噴射をかけて降下した。目的地の1000キロ手前で大気圏に再突入し、大陸を覆う広大な森林地帯の上を、レーダーを避けて超音速で低空飛行に移る。私は耐Gシートに固定された状態で、〈ニョーカ号事件〉を思い出していた。

船底に並んだVTOL（垂直離着陸）ノズルが轟音をあげ、私の体はシートに深く沈みこんだ。数秒後、ずうん、というおなじみの衝撃があった。〈ソードフィッシュ〉の着陸ギアが地面にぶつかると同時に、油圧シリンダーが収縮し、数万トンの重量による着陸の衝撃を支えたのだ。

一瞬も間をおかず、ハンガーの扉が開き、5機のバトル・モジュールがばらばらと地上に飛び出した。私はブリッジのモニター・スクリーンからそれを見ていた。いつでも飛び立てるよう、VTOLエンジンはアイドリング状態にあり、ノズルからの噴射がものすごい突風となって木々を揺らし、木の葉を舞い上げている。

〈ソードフィッシュ〉が着陸したのは、ドームのすぐ西側にある小さな空き地だった。モジュールを援護するため、船体側面の40ミリ・レーザー砲が連射された。ドーム周辺で作業していたマシンたちが次々に撃ち抜かれ、爆発する。残ったマシンはよたよたとドーム内に逃げこんでゆく。

モジュール部隊が突進した。ドームの上を旋回していた〈グレムリン〉が近づいてきたが、対空戦闘用モジュール〈シェリフ〉のバルカン砲であっさり撃ち落とされる。それ以外に反撃らしいものはない。

未完成のドームの側面には、大きな開口部があった。念のためにグレネードを1発撃ちこみ、罠がないのを確認してから、リーダーのブレイドが乗る〈レックス〉を先頭に、クレインの〈ウィナー〉とシャインの〈サウルス〉が、その中に突入した。

戦闘力の点で他のメンバーより劣るシャインを突入班に選んだのは、ブレイドの判断だった。ドームの中では、どんな未知のテクノロジーに出合うかわからないのだ。科学に強い人間を連れていけば、危険を避けることができるかもしれない。

ヴィンドの〈シェリフ〉とキリの〈タイタン〉は、ドームの外で待機している。別の出入口からマシンが出てこないように見張るのと、万一の時の脱出を援護するためだ。

〈ソードフィッシュ〉のブリッジでは、モジュールのカメラから送られてくる画像を、全員が食い入るように見つめていた。画面に雪のようなノイズが混ざっているのは、電波が磁気障害を受けているせいらしい。ドーム内部にはかなり強力な超伝導磁場があるようだった。

ドームの通路は入り組んでいて、壁面は電気配線とも装飾ともつかない奇妙な模様に覆われている。不気味な赤い色のランプが、動物の呼吸のように明滅していた。

「影が多いな」

ブレイドのぼやく声がマイクに拾われていた。通路の壁から三角形や四角形の構造物がノコギリの歯のように張り出しているため、見通しがきかないのだ。それは待ち伏せを受けやすいことを意味している。

ブレイドたちが前進するにつれ、ディスプレイ上にマップが描かれていった。地球人の造る建物では、通路はたいてい直角に曲がっているが、このドームでは45度や135度で曲がっていることが多いようだ。

「どっちへ進めばいい、MICA?」

ブレイドの質問に、MICAはただちに答えた。

「音響探査によれば、左側に大きな八角形の閉じた区画があります。二重の厚い壁に囲われています」

「原子炉か?」

「いいえ。ニュートリノ反応は標準値。中枢部である可能性が高いと思われます」

「了解。左に向かう」

メディカル・モニターのグラフが変動していた。兵士たちの心拍数が増加し緊張が高まっているのを示している。

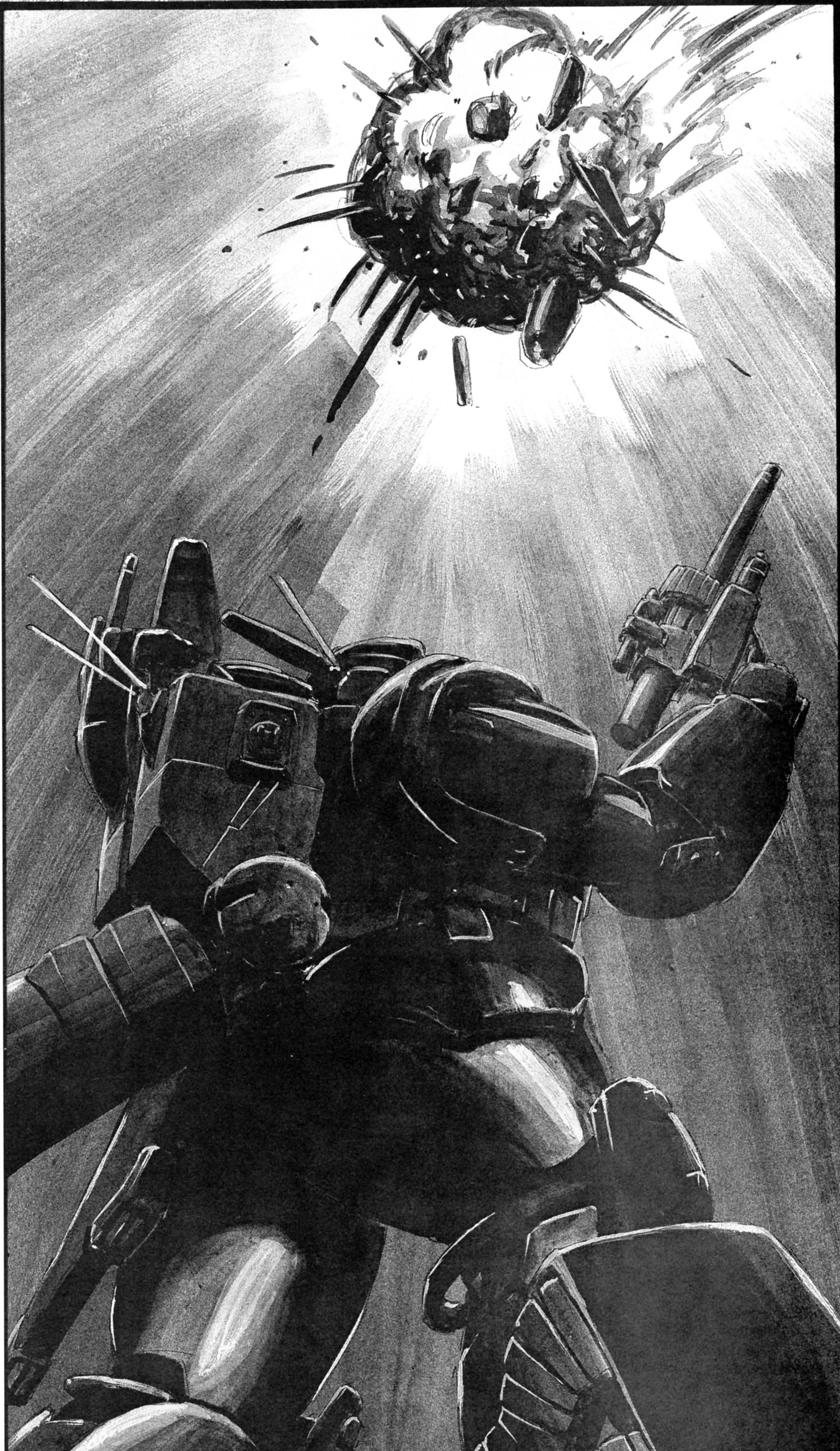
「前より作動音多数。移動してます」

シャインの声だった。

「ようやく出迎えが来たな」

ブレイドが楽しそうに言った。

「さあ、やるぞ!」



ドームに突入するモジュール部隊。〈シェリフ〉のハンドバルカンが〈グレムリン〉を撃墜した瞬間。

銀色の球体

最初に現れたのは、ドームの外で働いていた作業マシンの集団だった。4本の太い腕があり、どことなくカニを思わせる、いかにも力のありそうなやつだった。

しかし、このマシンには武器がなく、歩行スピードも遅かった。次々と襲いかかってくるものの、プラズマライフルやハンドバルカンに破壊され、こちらのモジュールにふれることもできない。

「ただ今の敵マシンを、コードネーム〈ビッグフット〉と命名します」

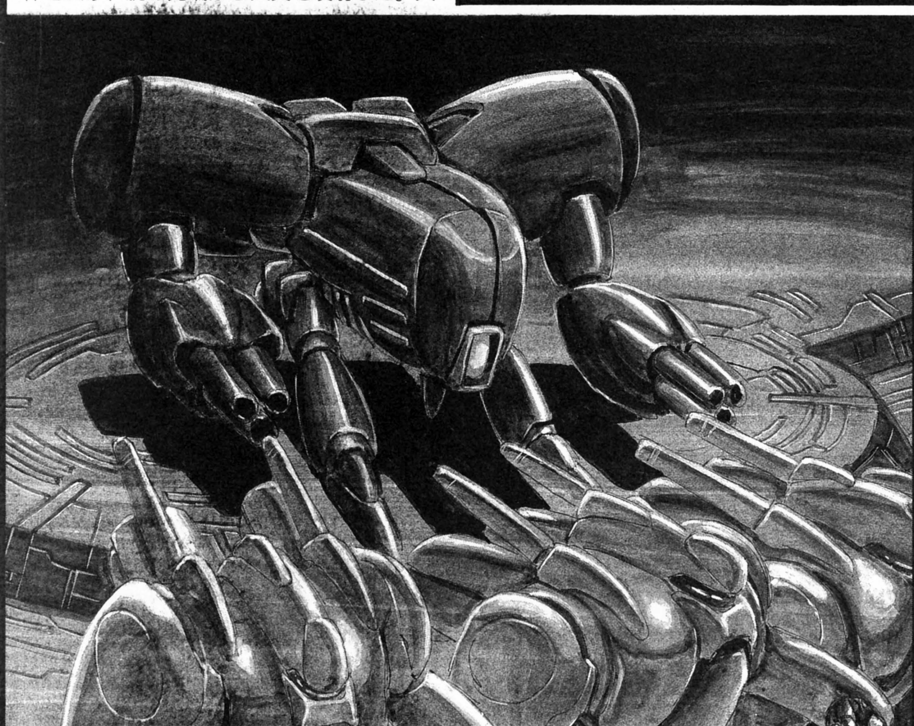
十数機の敵を破壊し、戦闘が一段落したところで、MiCAが言った。敵の本当の名前がわからないのだから、こちらで適当に名前をつけなくてはならないのだが、その役目はMiCAに任されていた。

次に現れたのは、6本の細い腕と、長く突き出た尻尾を持つ小型マシンだった。体をエビのように丸くして、空中にふわふわと浮かんでいる。おそらく通路内の磁場を利用しているのだろう。

そいつはまっすぐ近づいてくると、ぱっと体を広げ、腕の先端から火炎を噴射した。火



小型マシン〈レプラホーン〉。作業用らしく、戦闘力はほとんどない。



〈ビッグフット〉にガードされた敵の司令マシン〈ラクシャサ〉。防御スクリーンを備えた強敵である。

炎は細長くのびて、先頭を進んでいたブレイドの〈レックス〉のボディを焦がした。

しかし、そいつらもまた、ブレイドたちの射撃によって、あっさり全滅してしまった。火炎の他にはたいした武器はないようだ。基地内で建設や修理作業を行うメカなのかもしれない。MiCAは〈レプラホーン〉と命名した。

ブレイドたちはこうした短い戦闘を何度も繰り返しながら、ドームの中枢部に接近していった。〈レプラホーン〉の火炎に何度か焼かれたものの、ほとんど無傷である。戦闘用マシンと作業用マシンでは、まったく勝負にならないのだ。

しかし、最後の区画で彼らを待ち受けていたのは、予想を越えた敵だった。

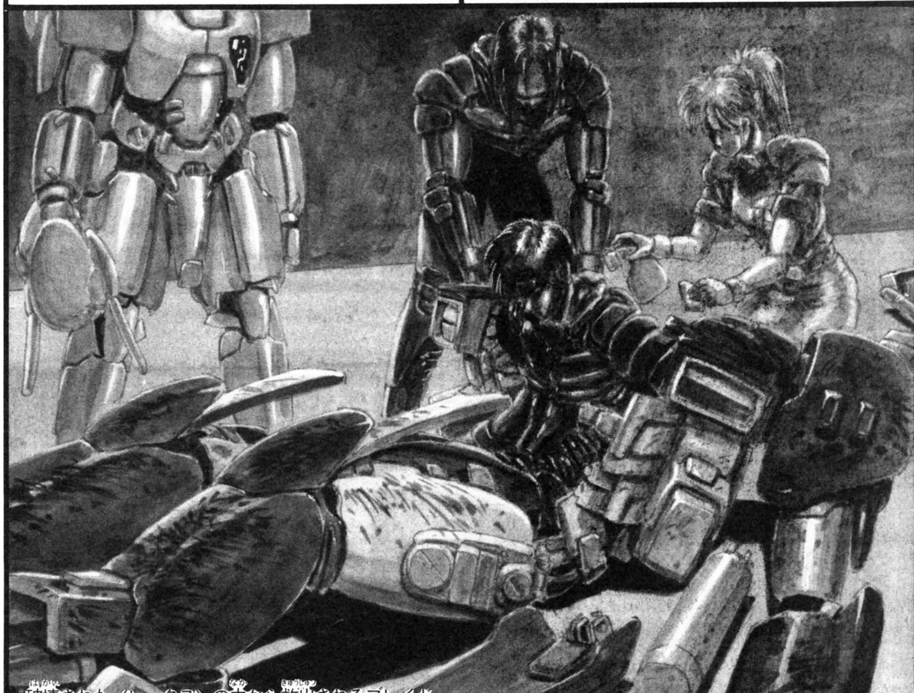
そいつはまるで帝王のように、1段高いところに鎮座していた。手前には6機の〈ビッグフット〉が並び、ボスをがっちりとガードしている。

首のないスモウ・レスラー——そう形容するしかない、奇怪なデザインだった。でっぷ

りとしたボディはマッコウクジラの頭部のようで、ホバーで移動するらしく、足はきわめて短い。両腕の先端には、それぞれ3本のノズルがあった。
　突然、その姿が水面に映る影のようにゆらめいたかと思うと、銀色の泡のようなものに包みこまれた！　同時に、泡の表面から突き出たノズルから、強力な火炎が発射された。〈サウルス〉が直撃をうけたが、どうにか持ちこたえた。
　そのすきをついて、〈ビッグフット〉たちが隊列を組んで前進してきた。これではボスに近寄ることができない。
「右を切り崩すぞ！」
　ブレイドが叫んだ。列の右端にいた2機の〈ビッグフット〉に火力を集中し、突破しようというのだ。たちまち砕け散る〈ビッグフット〉。ブレイドは相手のフォーメーションに生じた穴をすばやくすり抜け、銀色の泡に向けてレーザーライフルを撃った。
　レーザーがはね返された！　銀色の球体が鏡のように光線をはじいたのだ。
　まばゆい火炎の反撃がきた。短い悲鳴がして、〈レックス〉のモニター・カメラが焼き切れた。ブレイドの健康状態を表示していたグラフが、瞬時に黒く変色した。
　クレインの〈ウィナー〉は3機の〈ビッグフット〉に囲まれ、身動きできなくなっていた。〈ウィナー〉は格闘戦には不向きなモジュールなので、3対1では分が悪い。
　残り1機の〈ビッグフット〉は、シャインの〈サウルス〉にかかっていった。〈サウルス〉は一撃でそれを殴り倒すと、フォーメーションを抜けた。
　苦戦する〈ウィナー〉のモニターに、〈サウルス〉が肩のランチャーからグレネード弾をすべて発射する瞬間が映った。グレネードは浅い放物線を描いて銀色の球体に吸いこまれ、爆発する。
　銀の球体がゆらめいて消え、傷ついた敵のマシンが再び姿を現した。〈サウルス〉の40ミリ・インパクトキャノンが火を噴き、そいつにとどめを刺した。

未知のテクノロジー

　それで戦闘は終了した。最後に破壊した敵が、他の作業用マシンに指令を出していたらしく、そいつがやられたとたん、〈ビッグフット〉や〈レプラホーン〉は急に戦闘をやめたのである。指令がなくなっても止まってしまうわけではないが、組織的に動くことができなくなるらしい。
　ブレイドは頭部と背中をひどく負傷していたが、命に別状はなかった。指令マシン（MICAは〈ラクシャサ〉と命名した）の火炎の直撃を浴びて、肩に装着していた小型ミサイルポッドが爆発し、〈レックス〉のバックパックを吹き飛ばしてしまったのだ。通信が途絶えたのも、電源が切れたせいだった。
「敵を甘く見ちまった。プロ失格だな」
　ブレイドはメディカル・ルームのベッドに横たわり、そう言って苦笑した。
　こうして1人の犠牲者も出すことなく、ドームを無傷で占拠するという目的は達成したわけだが、危険に見合うだけの成果があがったとは思えなかった。
　ドーム内のどこにも異星人はいなかった。人間の生活に欠かせない設備（台所やトイレなど）も存在しない。〈ラクシャサ〉も無人メカで、人が乗って操縦するようにはできていなかった。
　行方不明の人たちも見つからなかった。このロボットたちが他の惑星から来たのだとしたら、とっくに宇宙に連れ去られたのかもしれない。
　結局、謎は何ひとつ解明できなかった。誰が何の目的でこんなドームを建設していたのか、まるで見当がつかないのだ。
　成果といえば、敵の武器が手に入ったことぐらいだろうか。〈ラクシャサ〉の残骸をデネット教授が調べたところ、例の銀色の防御スクリーンの秘密がわかったのだ。
　それは薄くて高電圧のイオン化された分子の膜だった。その内部では電磁波の位相速度が極端に速くなる。そのため、電離層が電波を反射するように、光線が屈折してはじかれてしまうのだ。
　シャインがとっさにグレネードを使ったのは、正しい判断だった。そのスクリーンはレーザー光線を90パーセントはじく効果があったが、ミサイルや弾丸に対してはまったく無力だからだ。
　デネット教授は、その装置を「ミラー・ディフレクター」と名付けた。装置の内部構造にはわからない点が多いが、電源の規格さえ合わせれば、モジュールに組みこんで使用することができそうだ、とのことだった。
「われわれは運が良かった——いや、無謀だったと言うべきかな。〈ラクシャサ〉のようなマシンが何機もいたら、けっして勝てなかっただろう」
　デネット教授はため息をついた。
「われわれは恐ろしい科学力を持った敵にけんかを売ってしまったようだ……」
（以下次号）


破壊された〈レックス〉の中から救出されるブレイド。

CYBER KNIGHT

サイバーナイト　ドキュメント　戦士たちの肖像



最新の科学情報をもとに
24世紀の傭兵たちの実態に迫り
PCエンジン版SF・RPGの
背景世界を描き出す!!

山本弘と
グループSNE
イラスト／佐藤典司・
吉富昭仁・山本弘
定価390円(税込)

角川スニーカー文庫
10月1日
発売

㊙PCエンジン好評連載中の
ハードSF
ドキュメンタリー

●構成一新、大幅加筆、
●描き下ろしイラスト30余点収録!!

角川スニーカー文庫

Fortune Quest
フォーチュン・クエスト3

忘れられた村の
忘れられたスープ(下)

デコボコ冒険者パーティは、
ブラックドラゴンのダンジョ
ンなんていう、ほとんど絶望
的なクエストに向けて、
ノーテンキに出発なのでーす。

深沢美潮　イラスト／迎夏生
定価520円(税込)





ビッグ・ジェネレイタ
ーの謎とは!?

神秘の都・ビルカバンバで
見たものは!?
コンプティークに好評連載
中のノンストップアドベン
チャー第2巻!!

松枝蔵人
イラスト／吉富昭仁
定価390円(税込)

パンゲア2

角川書店

Mediamix Information
メディアミクス インフォメーション

超人気 サイバーSFコミック サイレントメビウス 映画化決定!!



㊋PCエンジンの兄弟誌「コミックコンプ」で好評連載中の「サイレントメビウス」（麻宮騎亜著）が、ついに劇場アニメ化されることになった。この作品は、妖魔という魔物が侵略を開始した近未来の東京が舞台で、A.M.P.（妖魔用特殊警察）のメンバーと、妖魔との戦いが描かれている。なんといっても作品の魅力はキュートな6人のメインキャラクター。のびやかに活躍する彼女たちの姿は、きっと劇場版でも見どころになるはず。本誌でも詳しい情報が入りしだい、どんどんお伝えしていく予定なので、期待して待っていてね！

1991年8月17日松竹系にて全国公開！

マルチメディアに広がる「サイレントメビウス」の世界！

「サイレントメビウス」はベストセラーリストの常連コミックだけに、CDやガレージキットなど、さまざまなメディアにも進出中。その一端をちょっと紹介しよう。

CD



⬅CDについては、すでに原作者の麻宮騎亜氏の脚本によるドラマ編が、キティレコードから2枚も発売されている。各定価￥3,008（税込）。さらに11月末から毎月1枚のペースで、ミュージック編のシングルCDが2枚とドラマ＆ミュージックのアルバムが2枚、発売される予定。このCDに関する問い合わせは、キティレコードまで。

パソコン



➡ガイナックスより現在発売中のPC9801用ソフトは、なんとディスク7枚組。「サイレントメビウス」の世界をゲームに収めようとしたら、やっぱりこれぐらいのボリュームが必要になっちゃうんだね。定価￥14,800（税抜）。

超一流のスタッフが勢ぞろい！

総監督・脚本・絵コンテ・キャラクターデザイン／菊池通隆（「超音戦士ボーグマン」）監督／富沢和雄（「レンズマン」）一脚本／重馬敬（小説「サイレントメビウス」） 演出／加戸誉夫（「ボーグマン」） 作画監督／青木哲朗（「聖闘士星矢」）・柳沢まさひで（「ボーグマン」） デザインワークス／出渕裕（「ロードス島戦記」）・森本やすひろ（「冒険！ イクサー3」）・幡池裕行（「聖戦士ダンバイン」）・明貴美加（「シティーハンター」）他。

『天外魔境』のすべてがわかる豪華本！ 「コンプコレクションスペシャル 天外魔境」



㊋PCエンジンの読者で知らない人はいないスーパーRPG『天外魔境』のコレクションブックが角川書店から発売されるぞ！

本の内容は、ちょい前に発売されたOVAやその設定資料などを中心に構成されているのだ。そしてさらに秘密のベールに包まれたままのPCエンジン版『天外魔境II』極秘情報だってたっぷり載っているんだ。こりゃ見逃せない1冊になりそうだね！10月20日発売、定価￥1,400（税込）。

メサイヤが放つ新メディアミクス企画『魔物ハンター妖子』12月劇場公開！



積極的にメディアミクスを展開しているメサイヤが、PCエンジン新ソフト『魔物ハンター妖子』の制作を発表。これは女子高生の妖子が魔物ハンターとして魔物と戦うRPGなんだ。で、本作品は劇場アニメ化され、12月に東宝系で公開されることも決定しているのだ。現在メサイヤでは、『妖子』のファンクラブメンバーを募集中。希望者はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、作品への要望などを記入し、〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル NCS内『魔物ハンター妖子』ファンクラブ準備室まで送ってね。締切り近し！

9月号プレゼント 当選者発表

セビウス ファードラウト伝説	京都府	藤本寿一くん
	神奈川県	西尾英哲くん
	北海道	横田亮一くん
ソル・ビアンカ	岡山県	稲本一也くん
	東京都	神田良馬くん
	大阪府	広田健くん
	大分県	岡崎俊くん
	東京都	南辰則くん
ヴェイグス	岐阜県	石川明くん
	三重県	東和裕さん
	香川県	毛利宣普くん
	岩手県	橋本哲也くん
	群馬県	金子武夫くん

MONSTER HUNTERS ルール説明

◎ゲームの進め方

1．まず、1番のプレイヤーがサイコロをふり、出た目の数だけコマを進めます。6本あるコースの中から、どのコースを選んでもかまいません。自分が探す宝物が隠されていると思う場所につながる道を進んでください（最初は手がかりが何もないので、カンを頼りにするしかありません）。
2．コマを進めたら、もういちどサイコロをふってモンスターチェックをし、出てきたモンスターと戦います。戦闘についてのくわしいルールは「戦闘」の項を読んでください。
3．戦闘の結果、生き残ることができたら次のプレイヤーに順番をまわします。運悪くやられてしまった場合は、王宮まで逆戻りした後、順番をまわします。
4．2番のプレイヤーもサイコロをふり、好きなコースを選んで、出た目の数だけコマを進めます。このとき、1番めのプレイヤーが選んだコースを進んでもかまいません。
5．コマを進めたら、1番のプレイヤー同様、戦闘処理を行い、次のプレイヤーに順番をまわします。
6．このように、順番どおりにサイコロをふってコマを動かし、戦闘をくり返しながらゲームを進めていきます。

◎ゲーム中の規則

1．コマを動かす方向は、前でも後ろでもかまいませんが、どちらか一方に出た目の数だけ動かさなくてはなりません（5が出たら、前に5つ進むか、後ろに5つ進むかのどちらかしかできない。前に3つ、後ろに2つという動かし方はダメ！）。
2．「回復の泉」に止まったら、消耗したHPを全回復（10に戻る）することができます（魔法の木の実の数に変化はありません）。
3．自分の順番のとき、前進をせずに「魔法」や「特殊カード」を使うこともできます。使い方については「魔法」の項、「特殊カード」の項をそれぞれ参照してください。なお「魔法」や「特殊カード」を使ったときには戦闘は起こりません。
4．旅の途中、戦闘によってHPが0になってしまった場合は、ただちに王宮まで戻されてしまいます（復活カードがある場合を除く）。王宮に戻るとHPが全回復します。持っているカードや木の実を失うことはありません。

◎戦闘

プレイヤーは、コマを移動した直後に次の要領で戦闘を行います。基本的には戦闘はかならず発生しますが、カードや魔法を使った場合や1回休みのときは発生しません。

○通常戦闘

1．モンスターシートを用意して、サイコロをふります。そして、コマが止まっている場所の地形とサイコロの目から、出現するモンスターを調べます（例．平地で1が出たら、スライム出現）。
2．ふたたびサイコロをふり、戦っているモンスターの「ヒットナンバー」が出れば、攻撃がヒットしたことになり（例．スライムと戦っている場合、1、2、3、4のいずれかが出れば攻撃ヒット）、それ以外の数が出たら攻撃ミスとなります。
3．1回攻撃がヒットすると、相手はHPを1ポイント失います。ミスをするとダメージをあたえられません。
4．プレイヤーが攻撃を終了したら、敵の攻撃になります。モンスターの攻撃は正確で、かならずヒットします。プレイヤーは、モンスターの「アタックポイント」の数値分、ダメージを受けます（例．スライムなら1ポイント）。プレイヤーは、ダメージの数だけHPチップを減らし、もういちどモンスターを攻撃します。
5．こうして相手のHPが0になれば、プレイヤーの勝利です。反対にプレイヤーのHPチップが0になったら、やられたことになり、王宮から再スタートしなくてはなりません。ただし「復活カード」がある場合は、HP10の状態で復活し、戦闘を続けられます（復活は、強制的に行われる）。

○魔法

1．魔法の木の実があれば、戦闘中に「魔法攻撃」「体力回復」の2種類の魔法を使うことができます。
2．魔法の使い方は「魔法」の項を読んでください。

○アイテムチェック（アンラッキーチェック）

1．モンスターを倒したら、アイテムがもらえるかどうかチェックするために、もう1回サイコロをふります。このとき、自分のキャラクターシートに書いてある「アンラッキーナンバー」以外の数が出たら、倒したモンスターの持っているアイテムを手に入れることができます（例．スライムなら、魔法の木の実・1個）。逆に、アンラッキーナンバーが出てしまうと、何ももらえません。
2．モンスターの中には「復活」「毒」といった、やっかいな能力を持っているヤツもいます（ゾンビ、サソリなど）。こうしたモンスターを倒した後、アイテムチェックのときに「アンラッキーメンバー」が出てしまうと、やっかいな能力により、次のような被害を受けることになります。
・復活……そのモンスターと、もう1回だけ戦わなくてはならない。
・毒………1回休みになる。

※注．特殊カードは3枚までしか持てません。4枚めのカードは、あきらめるか、持っているカードの中からいらないカードを1枚捨ててから手に入れなくてはなりません。また、同じカードを2枚持つことはできません。
魔法の木の実は、5個までしか持てません。

◎目的地（折り返し点）に着いたら

戦闘をしながらコマを進め、コースの先にある目的地にたどり着いたプレイヤーは、その目的地に置かれているボスキャラカードをオープンし（宝物カードはオープンしないように！）、そのボスキャラと対決します。

○ボスキャラとの対決

戦闘方法は、通常の戦闘とまったく同じで、サイコロによって戦います。違うことといえば、普通の敵に比べて、ボスキャラがやたらと強いことくらいでしょう。

A．ボスキャラに勝った場合

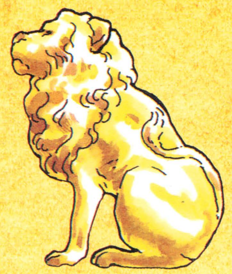
ボスキャラとの対決に勝ったプレイヤーは、倒したボスキャラのカードを手に入れることができるとともに、その場所にある宝物カードを見る権利があたえられます（こっそり見ましょう）。
そして、その宝が自分の探し求めているも

ゲームの準備はP.101に。　モンスターシートはP.102〜103に。

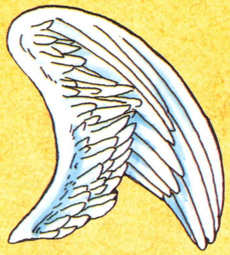
不老不死の薬



黄金の獅子像



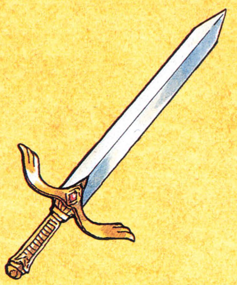
女神の翼



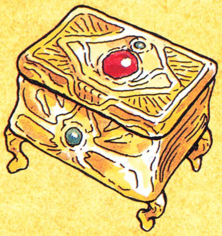
マリア姫



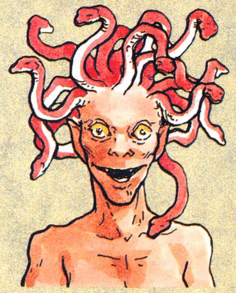
伝説の聖剣



王家の宝

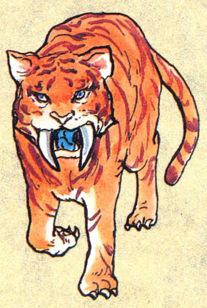


メデューサ



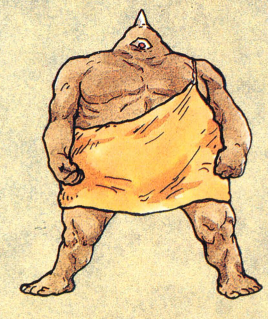
HP:3 AP:1 HN:④

サーベルタイガー



HP:3 AP:1 HN:③

サイクロプス



HP:3 AP:1 HN:⑥

マジックリスト

■魔法攻撃	1個消費
■体力回復	2個消費
■呪い	2個消費
■タイムストップ	2個消費
■リターン	3個消費

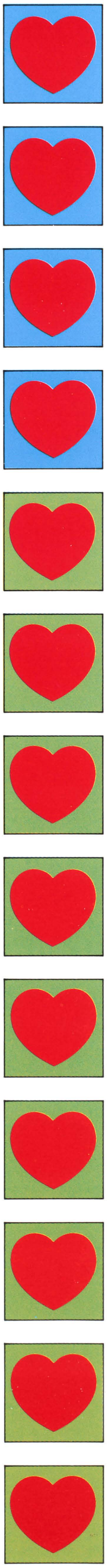
マジックリスト

■魔法攻撃	1個消費
■体力回復	2個消費
■呪い	2個消費
■タイムストップ	2個消費
■リターン	3個消費

魔法の木の実



HPチップ



読心カード



次のプレイヤーから、宝物カードに関する情報を聞き出すことができる。

読心カード



次のプレイヤーから、宝物カードに関する情報を聞き出すことができる。

読心カード



次のプレイヤーから、宝物カードに関する情報を聞き出すことができる。

HPチップ

HPチップ

スピードカード



サイコロを2個ふることができる。

スピードカード



サイコロを2個ふることができる。

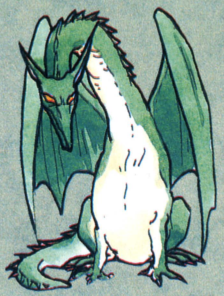
スピードカード



サイコロを2個ふることができる。

プレイヤーのコマ

ドラゴン



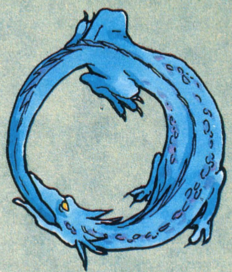
HP:3 AP:1 HN:②

大魔導士



HP:3 AP:1 HN:⑤

サラマンダ



HP:3 AP:1 HN:①

魔法の木の実



HPチップ



クエスト

旅の若者よ。
この国は今、危機に瀕しておる。
平和をもたらすという**女神の翼**さえあれば、何とかなるのじゃが。

クエスト

旅の若者よ。
勇者マルスが使ったという**伝説の聖剣**の力を悪用しようと企む魔物がいるらしい。
そなたの力で聖剣を取り戻してくれ。

クエスト

旅の若者よ。
我が娘**マリア**が、魔物によってどこかに連れ去られてしまった。
そなたの力で、マリアを連れ戻してはくれまいか。

クエスト

旅の若者よ。
この国のどこかに、**不老不死の薬**を持った魔物がいるという。
その魔物を倒して不老不死の薬を持ってくるのじゃ。

クエスト

旅の若者よ。
黄金でできた獅子像がこの国のどこかにあるらしいのじゃ。それをわしの目の前に持ってきてくれ。礼ははずむぞ。

クエスト

旅の若者よ。
王家に代々伝わる宝が魔物によって盗まれてしまった。このままではわしの地位が危ない。
頼む、宝を取り戻してきてくれ。

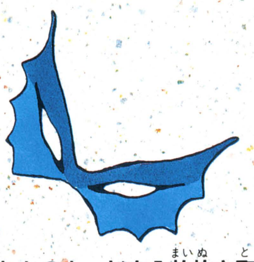
マジックリスト

■魔法攻撃	1個消費
■体力回復	2個消費
■呪い	2個消費
■タイムストップ	2個消費
■リターン	3個消費

マジックリスト

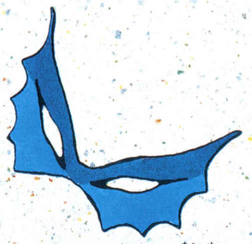
■魔法攻撃	1個消費
■体力回復	2個消費
■呪い	2個消費
■タイムストップ	2個消費
■リターン	3個消費

盗賊カード



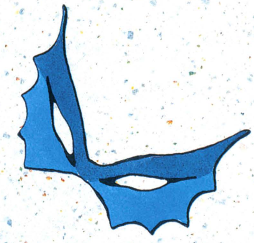
だれかのカードを1枚抜き取り、持っていないカードだったら、自分のものにできる。

盗賊カード



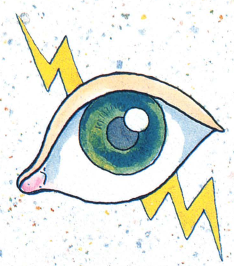
だれかのカードを1枚抜き取り、持っていないカードだったら、自分のものにできる。

盗賊カード



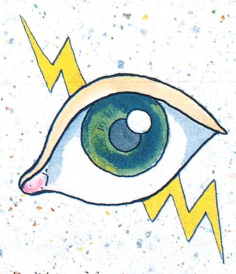
だれかのカードを1枚抜き取り、持っていないカードだったら、自分のものにできる。

千里眼カード



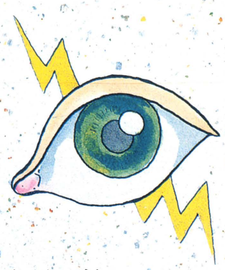
自分の選んだコースの先にある宝物カードを見ることができる。

千里眼カード



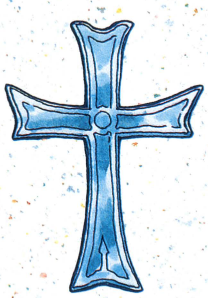
自分の選んだコースの先にある宝物カードを見ることができる。

千里眼カード



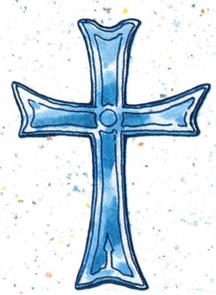
自分の選んだコースの先にある宝物カードを見ることができる。

復活カード



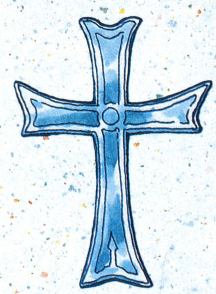
死んだその場で復活できる（体力も全回復）。

復活カード



死んだその場で復活できる（体力も全回復）。

復活カード



死んだその場で復活できる（体力も全回復）。

マジックリスト

■魔法攻撃	1個消費
■体力回復	2個消費
■呪い	2個消費
■タイムストップ	2個消費
■リターン	3個消費

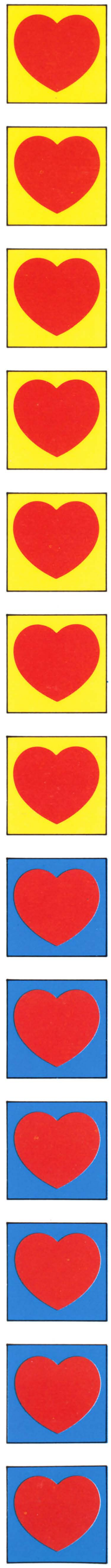
マジックリスト

■魔法攻撃	1個消費
■体力回復	2個消費
■呪い	2個消費
■タイムストップ	2個消費
■リターン	3個消費

魔法の木の実



HPチップ





モンスターハンター
MONSTER HUNTERS
地獄島
死の洞窟
悪魔の城
宇宙樹
蜃気楼の塔
ゴーストシティ
王宮
回復の泉
海
森林
平地
ダンジョン
墓地
砂漠

のなら、その宝物カードを手に入れることができます。違っていたら、そのまま伏せて置いたままにしておかなければなりません（中身について、他のプレイヤーにしゃべってはいけませんよ）。

B．ボスキャラに負けた場合

普段と同じように、王宮まで逆戻りしなくてはなりません。もちろん、宝物の中身を見ることもできません。

◎王宮へ帰る

ボスキャラをやっつけたプレイヤーは、倒したボスキャラのカードを手みやげに王宮へ戻ります。目的の宝物を見つけた場合は、当然、その宝物もいっしょです。帰り道も行きと同じように、サイコロをふって進み、モンスターと戦いながら帰らなくてはなりません。

もし帰り道でHPが0になってしまったら、ボスキャラを倒したことも、宝物を手に入れたことも無効になります。プレイヤーは入手したボスキャラカードと宝物カードをもとの場所に戻して、王宮から再スタートしなくてはなりません。くれぐれも命を大切に。

◎王宮に到着

無事に王宮にたどり着いたら、次のようなことが起こります。

A．宝物を手に入れていないプレイヤーが王宮に着いた場合

王宮まで戻ることができたプレイヤーは、倒したボスキャラのカードを自分のもの（得点）にすることができます。これにより、そのボスキャラがいた場所はもぬけのからとなり、その場所にたどり着いたプレイヤーは、ボスキャラと戦わずに、宝物の中身を見ることができるようになります。

しかし、王様から言いつけられた目的を達成していませんから、冒険はまだ終わりません。王宮でHPを全回復した後、他の目的地へ、ふたたび旅に出発しなくてはなりません。

※注．いったん王宮に着けば、倒したボスキャラカードはそのプレイヤーのものになります。それ以降にHPが0になっても、そのボスキャラカードを失うことはありません。

B．宝物を手に入れたプレイヤーが王宮に着いた場合

宝物を持ったプレイヤーが王宮に着いたら、「ゴール」になり、そこでゲームを終了します。ゴール後の処理は「ゴール」の項を読んでください。

◎ゴール

1．プレイヤーのひとりが宝物を王宮に届けたら、その時点でゲーム終了になります。
2．各プレイヤーは101ページにある「得点換算表」に従い、持っているカードの合計点を計算します。
3．計算の結果、点がいちばん多いプレイヤーが優勝となります。数回のプレイによる点の合計を競うと、よりおもしろいでしょう。

◎特殊カードの使い方

1．モンスターとの戦いにより、さまざまな効果を持った特殊カードを手に入れることができます。特殊カードは、自分の順番のときにサイコロをふって前進するかわりに使用します。したがって、カードを使ったら移動することはできません（「スピードカード」は例外です）。
2．カードの効果は1回だけです。使ったカードは、場に戻さなくてはなりません。
3．特殊カードはひとり3枚までしか持てません。4枚め以降のカードはあきらめるか、持っているカードの中からいらないカードを1枚捨てた後、手に入れなくてはなりません。
4．ひとりのプレイヤーが同じカードを2枚以上持つことはできません。
5．各カードとも、ルールによって3枚ずつしか用意していません。カードのストックがない場合は、そのカードをもらうことはできません。

○カードについて

A．スピードカード

これを使うと、その順番のときに限り、サイコロを2回ふった合計の数だけ移動できる。

B．盗賊カード

他のプレイヤーの持っているカードを1枚、奪い取ることができる。

ただし、自分の持っているカードは取れない。

C．千里眼カード

自分の進んでいるコースの先にふせてある宝物の中身を、見て調べることができる。

D．読心カード

他のプレイヤーが知っている（ボスキャラを倒して調べた、あるいは千里眼カードで調べた）宝物の中身に関する情報をこっそり聞き出すことができる。

E．復活カード

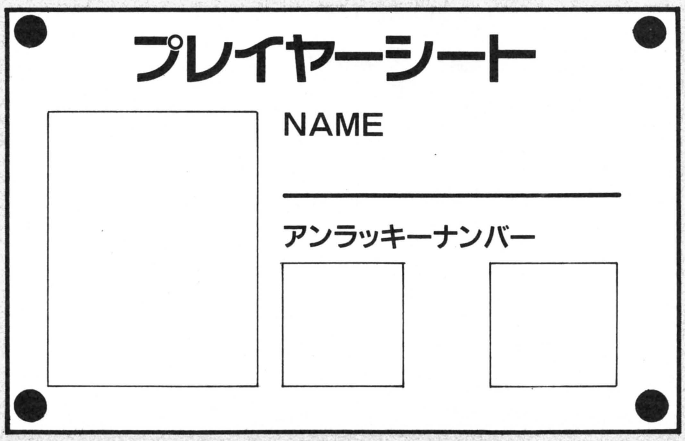
戦闘中にHPが0になったとき、その場で復活し（HP10）、戦闘を続行できる。なお、復活は強制的に行われます。

◎魔法の使い方

1．魔法は、移動中あるいは戦闘中に使用できます。移動中に魔法を使う場合は、自分の順番のときに、移動するかわりに使います。
2．魔法を使うためには、モンスターとの戦いで手に入る「魔法の木の実」が必要です。また、魔法の種類により、消費する木の実の数が違います。
3．魔法の木の実は5個までしか持てません。それ以上はあきらめるしかありません。

○呪文を唱える

1．101ページにある「魔法リスト」の中から、どの魔法を唱えるか選択します。
2．その魔法を使うために必要な数の木の実を手放します（場に戻す）。
3．サイコロをふります。このとき「アンラッキーナンバー」が出なければ、魔法は見事に成功です。定められた魔力を発揮します。アンラッキーナンバーが出たら失敗で、何も起こりません。木の実を損するだけです。

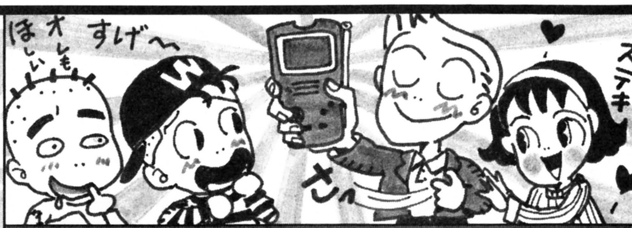


得点換算表はP.101に。　魔法リストはP.101に。

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PC Engineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

ポータブルなPCエンジンの名称、発売時期、定価などが決定した。そこで今回はサンプルとして編集部に来たポータブルエンジンを徹底紹介してみよう。

PCエンジンの携帯版 PC Engine GT ついに発売決定!!

11月10日発売、気になる価格は44,800円

名前は「PCエンジンGT」、11月10日発売で最も気になる定価は44,800円ということだ。TVチューナー（定価14,800円）を合わせるとおよそ60,000円で、正直なところお世辞にも安いとは言えない。「ゲームギア」と比べると2倍以上の価格は中高校生でなくてもつらいだろう。

しかし、性能のほうは確かによい。他社のポータブルマシンと比べると液晶表示が段違いにきれいで、まるでちらつきや残像がない。確かに画面が小さいための見づらさはあるけれど、そこは鮮明さでカバーしている。また、バックライトを使っているので、暗い場所でのプレイも十分できる（暗い場所でゲームをするというのは目の疲労を考えると勧められることではないけどね）。また、ゲームのもう１つの重要な要素であるサウンドだけど、これも文句ない。内蔵スピーカーでもなかなかいい音を出しているし、ヘッドホンをつなぐとステレオサウンドが楽しめた。『ベラボーマン』などのしゃべるゲームでも、音はしっかり聞き取れる。

本体デザインは黒が基調でなかなかかっこいい。大きめのボディーに比べて意外と軽いのも好ましい。TVチューナーを装着したところはごく普通のポータブルテレビに見える。使ってみた感じもなかなか良好で、操作のしづらさというものはほとんど感じられなかった。電池寿命はアルカリ単３を６本使用して３時間で、ややつらいかもしれない。といっても、他社のカラーポータブルマシンも同程度なのだけどね。ソフトはPCエンジンと共有できるので専用ソフトを購入しなくてすむ。その分で本体価格の高さは我慢できるかな？

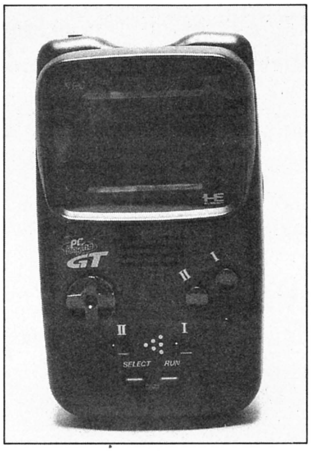
マニュアルによれば、GT同士をケーブルでつないで対戦ゲームもできるとなっているが、これについてはGTが１台しか来なかったので確認できなかった。すでに、GTでの対戦に対応したゲームの開発も進んでいるようなので、その辺もいずれリポートしたい。このマシンで対戦ができるというのはかなり魅力的だと思うのだ。

PCエンジンGTの主な仕様

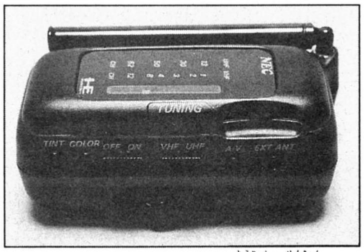
CPU	カスタムマイクロプロセッサ (クロック周波数7.16MHz)
メモリ容量	メインRAM；８Kバイト ビデオRAM；64Kバイト
表示機能	最大表示数；512色同時表示 分　解　能；320×224ドット （プログラマブル）
音源	波形メモリ方式６音源と矩形ノイズ ２音源から最大６音選択
画面表示部	液晶パネル；2.6インチ 表示サイズ；51.1mm(横)×39.7mm(縦) 画　素　数；74,256 駆 動 方 式；アクティブマトリクス方式
内蔵スピーカー	直径28mm 丸型ダイナミックスピーカー１個
本体寸法	185(縦)×108(横)×46.8(奥行)mm
重量	560g(電池含む)
電源	単３アルカリ乾電池×６ または専用ACアダプタ (電圧：DC+7.0V)使用
持続時間	約３時間(連続使用時)
接続端子	COM端子(２人用対戦ゲームケーブル接続端子) TVチューナー接続端子 ヘッドホン端子 (φ3.5 ステレオミニジャック) 外部電源端子
その他	オプションにTVチューナー （AV入力端子付）を用意



⬆TVチューナーを装着したところ。本体側面にネジ止めするので安心感がある。



⬆本体正面。実際に使ってみると、結構液晶が大きく感じられる。しかし、カバンには入れにくそう。



⬆TVチューナー。FMラジオの要領で選局する。かなり電波事情がよいところでないとたいして映りはよくないんじゃないかなぁ。



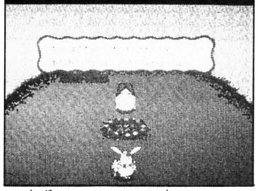
⬆実際にプレイしているところ。ゲームは『ベラボーマン』。「わしが……」もばっちり聞き取れることに感動していたりして。

このゲームは液晶画面でできるか？ 9タイトルをチェック

画面が液晶ということで、どんなゲームでも問題なく使えるということはないだろうという予想のもとに、各種分野の9種類のゲームを実際にプレイしてみた。それでは各ゲームごとの使用感を書いていこう。

『ワルキューレの伝説』。このゲームはキャラも敵の弾も大きい。文字表示も問題なく読めた。ということで「◎」だね。

ワルキューレの伝説



⬆文字もはっきりと読める。これはなかなかいいぞ。

次に『スーパースターソルジャー』。敵の弾が見にくいだろうという予想は（うれしいことに）裏切られた。

スーパースターソルジャー



⬆画面はほとんど問題なし。あとはパッドに慣れるだけだね。

しかし、微妙なパッド操作の難しさで普通にプレイするよりも幾分難しい。というわけだから「◎」と「○」の間。

『パワーリーグIII』は若干文字が読みにくかったが、文字表示はリアルタイムではないので特に問題なく「○」。

『ナグザットオープン』は自分の球が1ドットしかない。だから最初は「どうせ駄目に決まってる」と考えていたのだけど、意外や意外、しっかり見えるではないか！ GTよ、やってくれるじゃないかという感じ。そういうわけで「○」。

『麻雀悟空Special』はかなりつらい。二万と四万など、かなり目を凝らさないと区別しにくい。「△」。

『麻雀学園』は『悟空』に比べると2人麻雀な分だけ、見やすい。ぎりぎり及第点というところ。「○」と「△」の間かな。

『上海』は駄目。1つ1つの牌は『麻雀学園』と同じぐらいなのだけど、あれだけたくさん並ぶと目が疲れる。また、牌の高さがわかりにくいので「×」。

『クラックス』はズバリ「◎」。

『桃伝ターボ』は、まれに読みにくい文字があるけど全体として十分読める。というわけで画面は「○」。だけど、バックアップに対応していない。というわけで、「×」。

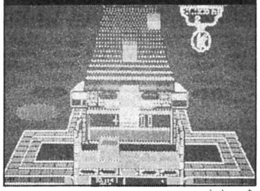
総評としては、細かい文字が多いものは駄目で、文字が多くなければ多少の画面の細かさには耐える。しかし、バックアップ未対応のため、RPGなどはかなり苦しくなると考えてよいだろう。その辺りはなんとかしてほしい。

桃太郎伝説ターボ



⬆これはいける！ と思ったんだけどなぁ。パスワードには困った。

クラックス



⬆GTはこういうゲームが最も向いているようなカンジ。

パワーリーグIII



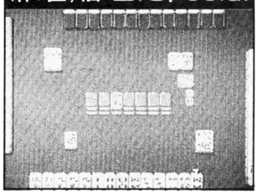
⬆プレイ画面はこのようにきれいだが、文字が読みにくかった。

ナグザットオープン



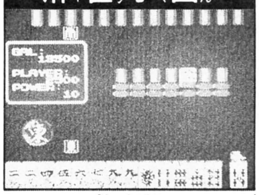
⬆結構きれいに表示されているでしょ？ これなら問題なしだね。

麻雀悟空Special



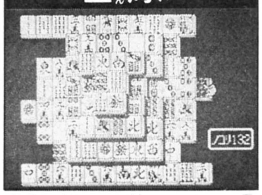
⬆牌がわかりにくいよぉ。やっていると目が疲れてくる。

麻雀学園



⬆こちらは牌の種類がどうにか区別できるぐらいだ。

上海



⬆目が死ぬ。1面クリアするころには目が痛くなった。

おたより
カムカム

いくパラダイス

クソ暑くて汗ダラダラの夏が終わり、さわやかな秋である。ゲェ術や食欲やスポーツや読書の秋だ。ここはひとつ、「いくパラ」への投稿を秋の夜長にしたためて、充実したオータムライフを過ごしてくれ！

おい盛本、軽井沢なんか行ってんぢゃねーよ!!

イボンヌ 木村の コピ～天国

イラストレーターの盛本画伯は、軽井沢で仕事をしている。なんか金持ちっぽく聞こえるが、みんな、だまされるなよ。盛本んちは貧乏でクーラーがないからなのだ。そうに決まってる。絶対そーだぞ、バーロー！

『はにい　おんざ　ろおど』

ゲーム界の WINK

KING
今月のアイドル
2000MAC

愛知県　何でも貸します近藤産興

あくまで無表情、ウリふたつの相似形……「はにい」と「れもん」は、まさにWINKそのものざんすね。いいなあ、WINK。木村も宮沢りえとコンビ組んでゲーノー界デビューしよーかな。え？　おめーなんか土偶と組んでろって？　ば、ばかやろー！　そーゆーこと言うヤツは、軽井沢に島流しぢゃ！

今月のハイレグ
1800MAC

『獣王記』

おいおい獣王記、パンツから何かとび出てるぞ～

熊本県　木村様パートII

変身したのをよ～く見ると……なるほどっ！　パンツの両ワキから丸いモノがハミダシてるぞ。んも～、これだからハイレグのブリーフには気をつけなくっちゃ～。獣王記ったら、不注意なヤツ！

今月のいやんバカ
1500MAC

『大魔界村』

夜中にハダカで女に会いにいく男

栃木県　風のさすらい人

いくら戦っているうちに鎧を失ったとはいえ、裸で女のところに行ったんじゃリッパなヘンタイ野郎である。獣王記といい、アーサーといい、ヒーローともあろう者が、なにを考えてるのだろーかっ!?

今月の大きなお世話だ

『ラスト・ハルマゲドン』

木村に似たのも出てきます

茨城県　日向寺正行

どれだよ、どれが木村に似てんだよっ、とビート剛を問い詰めたが、うっすらと笑って首を振るばかりであった。おい日向寺、木村は怒ってるぞ。オマエなんか軽井沢行っちゃえ(まだ言ってる)！

1000MAC

今月のもっともだぁ〜

『ワルキューレの伝説』

神の子ともあろうお方が、敵を倒して金品を奪うんじゃねー！

鳥取県　メイルACT

ホントだよな、これじゃ辻強盗だもんな。ところでコイツは、ハガキに「一週年おめでとう！」と書いてきてくれた。うう、ありがとーよ。「周」の字はまちがってるけど、木村はうれしいぞ！

500MAC

今月の出歯亀

『桃太郎伝説ターボ』

人気の秘密は女風呂？

茨城県　超絶倫人テヤンデェマン

そうそう、コレが楽しみなんだよな〜、なんちゃってこのスケベ野郎どもめ！　そんなに女のハダカが見たけりゃ木村が見せてやるぞ。見たいヤツは編集部に来い！　なに見たくない？　バーロー！

500MAC

こんなコピーはいらなーい

今月は……もう本人はわかってんだろーな、大阪府の生野、おめーだ。『レインボーアイランド』のコピーが「イヌボンはいらんゾ！」だぁ？　ふんっ、おめーこそ！　それにしても姉妹誌の「コンプティーク」までチェックしてるとは敵ながらアッパレ。100MACあげちゃうぜ。

今月のまとめ

この号が出る頃には涼しくなってるんだろーが、原稿を書いている今は残暑の盛りである。今月はけっこうハガキがたくさん来て、選ぶのに苦労したぞ。みんな、夏休みヒマだったんだなっ。木村の夏休みは…聞かないでくれ。おニューの水着は2回しか着れなかったしさ。くそ〜早く冬になっちまえ！

にがおえコーナーだ！

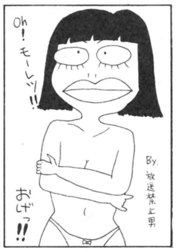
似てようが似てまいが、これはにがおえなのだ！



☗福島県／X　ふくわらいに、450MACだ。



☗秋田県／宇　筋肉質イボンヌ。450MAC。



☗岩手県／放送禁止男　450MACを贈るぞ。



☗群馬県／球太郎　何かカワイイ。450MAC。

おい、“宇”、どーでもいーなら描くなよな。笑ったけど。それから“放送禁止男”、おめーは先月の2000MACの恩を忘れたかっ。“X”の「イボンヌわらい」は、けっこうカワイイぞ（そう思ったのは木村だけか？）。それからオメーだ、“球太郎”。変な顔ってなんだよ、変な顔って。秘密なんかねーよ！



お絵かきギャルコン

美少女ばっかり載せたかったのに…

⬅NO.1に決定！



⬅千葉県／ワルキューレがやりたいな 600MACをあげよう。

⬇新潟県／でゅりむ キミには350MACを贈る。





⬆神奈川県／M・きたはら 350MAC進呈だ。

番外編 ちょっとカンちがいしてる





⬆大阪府／リリパット イボンヌ登場。200MAC。

⬆神奈川県／闇の帝皇 350MACをあげるよ！

第1回めはワルキューレ特集で決めてみた。No.1に輝いたのは〝ワルキューレがやりたいな〟だ。オメデトー!! 〝M・きたはら〟のは、ロリコンが泣いて喜びそうだな。〝でりゅむ〟のはスケ番ワルキューレ。〝リリパット〟のは迫力のイボンヌ版ワルキューレだ。ちょっと美少女とはちがうぞ。次回は少し色気のある美少女特集にしたいぜ。

天声珍語

おぼれる者は笑うと怒る　意味／当たり前のこと。（茨城県／20510）

そりゃ怒るよな。でも、笑いながら助けたら怒らないかもよ。350MAC。

地獄でおとぼけ　意味／場所をわきまえないおとぼけヤローのこと。（福岡県／松井一志）

なんかカワイイ言葉だ。350MACあげる。

焼け石に水野晴郎　意味／焼けた石に水野晴郎をのせたら暴れるぞ！（富山県／ちょうちゅね～）

人気者はつらいね、水野さん。焼けた石はきっと熱くてたまんないよ。400MAC。



乳頭だべ！　意味／言わずもがな。（三重県／㊋PC猿人）

竜頭蛇尾が方言H言葉になっちゃったぜ。さすが22歳の作品。400MACを贈る。

1時が板東英二　意味／板東英二のようになりたかったら、1時に寝ろということ。（京都府／チューイングボン）

有名人ネタがまた出た。板東英二みたいになりたいヤツなんかいるか？ 350MAC。

あいたチャックもふさがれぬ　意味／あまりのことに、あいたチャックに気づかないこと。（鹿児島県／プーリップ）

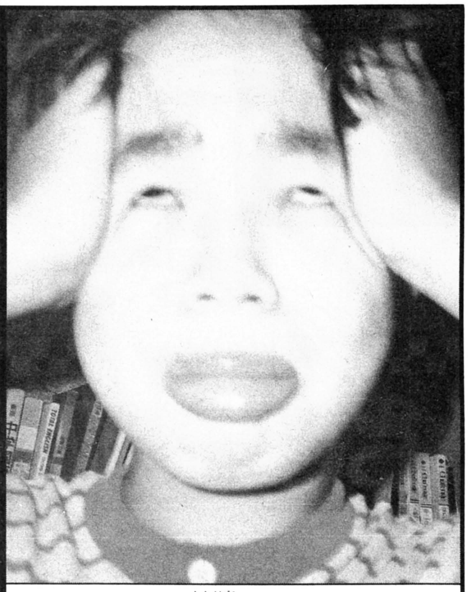
今月のラスト作品には350MAC贈呈だ。

㊙語ってなんかエッチな感じだわ、うふっ

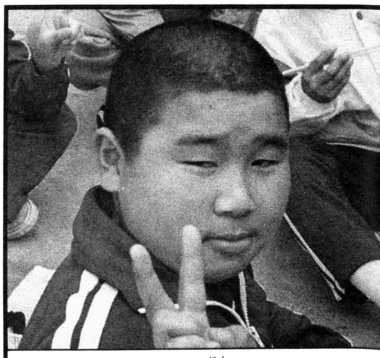
まぬけづらさんいらっ

どこの地方にもはびこるまぬけづらさん。さぁ今月のチャンプは、東京都の西崎が送ってくれた写真に決定だ！ ベロンとめくれた下唇がテカテカ光ってて気色悪いぞ。1200MACを贈るので受け取ってくれ。

今月のチャンプ



⬆東京都／西崎拓真　下唇ベロンチョのまぬけづらだ。西崎本人なのかわからんが、そーとーヘンな顔だよなぁ。



⬆岩手県／みんじぇい　肉マンくんの笑った顔も見てみたいもんだ。

クイズの花園

「難しい!!」と「簡単だ!!」と意見が分かれてるけど、キミはどっち？

タテ（1〜10）とヨコ（い〜ぬ）各1列に2つ以上言葉が入る場合は、その数だけのキーワードが順に書いてある。なお、黒マスは言葉と言葉の間に自分で入れよう。パズルが完成したらA〜Hを順に読む。それが答えだ。締め切りは10月15日。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
い										
ろ				C						
は										
に										F
ほ										
へ						B				
と										
ち		H				D				
り										
ぬ		E			G			A		

●タテのキー

1 トンキンハウスのSF・RPG／旅の——はかき捨て
2 タヌキ、キツネ、オカメ／——回し／青森や長野が有名な産地
3 フグの肝にある／学級のこと
4 ニギリやチラシがある／グルメはここが肥えてる／浦島太郎が命の恩人
5 ハト派の反対は——派／バカの反対／王様のこと
6 『エイリアンクラッシュ』の続編
7 映画『——と地と』／彼女はボクより3歳も——だ
8 親の——をかじる／映画のこと
9 ママがいつもボクに言う／平手打ち／暑いとタラタラ出る
10 宮沢——／日本テレネットの新作のSTG

●ヨコのキー

い 『マジカル —— ツアー』／メチャ楽しい踊れる店
ろ 水をくむ所／流行もそろそろ——だ／睡眠中にしゃべること
は ロック——／医者が記入するもの
に 髪をとかす道具／——危うきに近寄らず
ほ アメリカ航空宇宙局／——クジ／風邪の原因のひとつ
へ サダム・フセインのいる国／宿敵はジョーカー
と ——あれば苦あり／ライオンのこと／蒲焼きや焼き鳥につける
ち しっぽが大きい小動物／ヌカ漬けにいい野菜
り 契約書に押す／——が鋭い／ブルー
ぬ 覚蓮坊がマイキャラでかわいい／ラジコンは——操縦

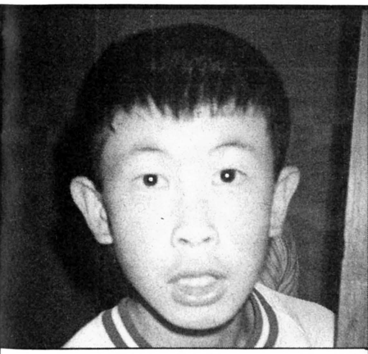


しゃ〜い

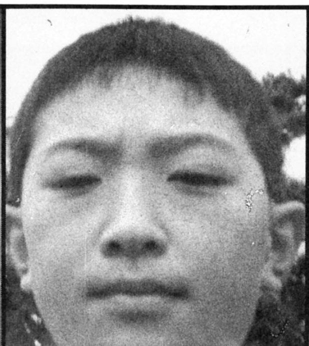
日本中のまぬけづらを見れる貴重なコーナー

その他のまぬけづらさんたちは、今月はイマイチ。キミたちなら、もっとまぬけになれるハズだ。がんばってくれ！

「これは私の友だち。通称肉マンと呼ばれている男である」という説明つきの“みんじぇい”の送ってきた写真。肉マンというよりも、ブタマンって感じだ。600MAC進呈する。嶋崎も友だちの写真を送ってきた。「サルみたいでおもしろいでしょ？」だって。それほどおもしろくないぞ！ 500MACだ。“まぬけづら命”のは、5年前の自分の写真。コレも500MACだ。ラストは久々女のコ登場。別にまぬけじゃないけど、女のコだから載せちゃうもんね。次は色っぽい写真を待つ。500MAC。



⬆埼玉県／嶋崎圭介 友だちのビックリした顔をパチリ！



⬆山梨県／まぬけづら命 人生がつまらなそうな顔しているよな。

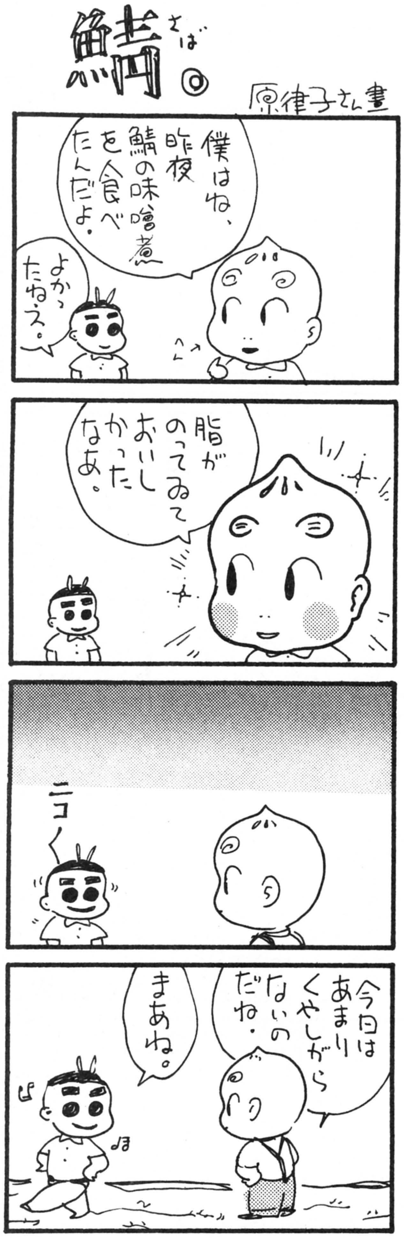


⬆宮城県／名前なんか教えるか！ ハイレグ水着ならよかったのに。

10月号のクイズ当選者発表!!

先月のクイズの答えは「キンゲンジッチョク」でした。2000MAC当選者は下記の5名。おめでとう！ 敬称略だよ。

三品弘司（岐阜県）、廣田哲也（宮城県）影山壮太（徳島県）、篠原政和（栃木県）、福永潤一郎（茨城県）。2000MACを有効に使ってくれ。



わたしの感想文

ゲームと愛し合ってるかい、ベイベー

今月から登場の新コーナー。まだ投稿が少ないので、ドシドシ送ってね！　イラストつきのも募集しちゃうよ。

㊗PC9月号の開発秘話を読んで、『サイバーナイト』のすごさがど～んとわかった。前から買うつもりだったけど、よけい楽しみがふえた。「大竹まことのPCランド」って番組でも『サイバーナイト』のことをやってて、画面を見た感想は「スゴイ!!」の一言。PCエンジンとは思えないほど、メチャ美しいグラフィック！　期待していますよ、トンキンハウスさん!!

（宮崎県／おりまきじと）

かなり入れこんでるね。ゲームをやってみた感想もまた送ってほしいな。サイバーな"おりまきじと"に、500MAC。

ゲームセンターでは、難しくて5分ともたなかった『クラックス』、PC版が出たので、さっそく、買って遊んでみました。そしたら、面白いのなんの！　ここんところハマリきっています（ただいまWAVE DATA Aの90面）。やっぱり、家でじっくり遊べるっていいですねエ。テンゲンさんに感謝!!

最近『コラムス』や『Dr. マリオ』なんかもやってみたけど、コレが一番!! だって、『テトリス』出現後、いろいろその影響下にあるゲームが出てきたけど、『クラックス』は大変上手に、そしてスマートに『テトリス』のゲームアイデアをアレンジしていると思う。2人同時プレイなしは残念だけど。

（東京都／テンゲンダイヤルに電話だ）

詳しい感想をありがとう。500MAC。

まだまだ新コーナー募集中だ～っ！

あなたな～らドーする？

ゲームの主人公になって、やってみたいことや言いたいセリフを書いて送ってくれ。パンチのきいたオモシロイ作品を待っているぜ!!

にゃんにゃん連想ゲーム

ある言葉から何を連想するかを答えるコーナー。お題は「ソコソコ」。コレから連想するもの、連想した理由や、その過程も書いてほしい。

パプア中村の対決！野球拳

パプアとジャンケンして負けたほうが服を脱ぐ。先に裸になったほうが負け。編集部に自費で来れる挑戦者を募集中だ！　男だったら勝負してみろ。

ナゾの館

ヘンだなと思うナゾの物体を見つけたら、写真に撮って送ろう。写真は封書で送ること。見つけた状況や場所も書いてくれ。写真は返却しないよ。

似てるンです

有名人に似ているソックリさん写真を募集する。化粧とかしてムリヤリ似せてもいいぞ。やっぱり写真は封書で送ること。返却はしないからね。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㊗PCエンジン編集部「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成、杉山真理　クイズ作成／草野公平

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑪」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはスーパーファミコンに興味がありますか?	1.興味がある　2.すこし興味がある　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所　〒		
☎　(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は30ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記 事 名		記 事 名	
MARUKATSU電光石火	1	達人道場／ヴァリスIII	18
特別版GMおっかけ最前線	2	達人道場／桃太郎活劇	19
続報／ワンダラーズ フロム イース	3	達人道場／ワルキューレの伝説	20
詳報／桃太郎伝説II	4	お買物ガイド	21
特報／コズミックファンタジーII	5	天外魔境II最新情報	22
NEW SOFT TIMES	6	ソフトヒットチャート	23
S.S.S.アイデア募集結果発表	7	桃太郎新聞	24
バスティール	8	ゲームデザイナー虎の穴	25
アフターバーナーII	9	PC移植市況月報	26
ダライアス・プラス	10	お毒味チャート	27
ゴモラスピード	11	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	28
SFノベルズ／サイバーナイト	12	MAC	29
ボードゲーム／モンスターハンター	13	NEW SOFT TIMES延長戦	30
PCIAハード情報局	14	タイムスケジュール	31
読者ページ／いくいくパラダイス	15	クレクレタコラ	32
達人道場／ラスト・ハルマゲドン	16	付録①／裏技的英雄	33
おとなのおもちゃ箱	17	付録②／サイバーナイト公式ブック	34

●P.152の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●今まで発売されたPCエンジンのゲームのなかから、好きなものを1つ書いてください。

●あなたは㊙PCエンジンを毎月購読してますか？　またこの雑誌をいつ購入しましたか？

1．毎月購入している　2．ときどき購入している

3．その他（　　　　　　　　　　）　購入日　　月　　日

●あなたがほかに読んでいる雑誌名を、お答えください。

●あなたはPCエンジンGT（携帯版）が発売されたら、買いますか？

1．すぐに買う　2．様子を見て買う　3．買わない

2と答えた人は、何月ごろに買いたいと思いますか？（　　　月）

●好きなタレント・アーティストを1人（1グループ）あげてください。

〈キリトリ線〉

勝PCエンジン オリジナル ボードゲーム

モンスターハンター MONSTER HUNTERS



■覚えやすく、簡単で、興奮度120%保証！

◎はじめに

このゲームは、2人～6人で遊ぶことができますが、4人で遊ぶのがいちばん楽しいでしょう。また、このゲームで遊ぶためにはサイコロ（6面）が1個必要です。

◎このゲームの目的

モンスターがいっぱいの王国を探検し、王様に探してくるように命じられた宝物を、一刻も早く王様のもとに届けることがこのゲームの目的です。

◎プレイセット

1．ゲームボード　1枚
2．クエストカード　6枚
3．宝物カード　6枚
4．ボスキャラカード　6枚
5．特殊カード　5種類×3枚、計15枚
6．HPチップ　10個×6人分、計60個
7．魔法の木の実　5個×6人分、計30個
8．モンスターシート　本誌102～103ページ
9．キャラクターシート　見本1枚
10．コマ　1個×6人分、計6個

この他に、サイコロ（6面）が必要です。

1～10の道具は本誌についていますが、サイコロはみなさんで用意してください。なお、HPチップや魔法の木の実などの細かい物は、ポーカーチップやマッチ棒、コインなどを代用すると便利です。また、キャラクターシートを自作してみるのも楽しいでしょう。

◎ゲームの準備

1．ゲームボードを広げます。

2．宝物カード6枚をよく切り、6か所の目的地（地獄島、ゴーストシティなど）に1枚ずつ裏向きに配置します（どこに何のカードがあるかわからないようにすること！）。

3．宝物カードと同じように、ボスキャラカード6枚を、6か所の目的地に裏向きに配置します（宝物カードの上に置くといい）。

4．クエストカードをよく切り、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。6人未満で遊ぶ場合、余ったカードは裏向きのままでしまっておきましょう。各プレイヤーは、配られたカードの内容を他人に知られないようにしてください。

5．各プレイヤーは、自分のアンラッキーナンバー（不幸の数字）を2つ、サイコロをふって決め、メモしておきます。

6．各プレイヤーは自分の色を決め、その色のHPチップ10個（最大HP分）とコマを取り、コマを王宮（スタート地点）に置きます。

7．プレイの順番を決めたら準備完了です！

ゲームの手順

サイコロをふり出た目の数だけ進む。
↓
もう一度サイコロをふり、モンスターチェックを行う。
↓
戦闘を行う。
↓
- 生き残る→アイテムチェックを行う。
- やられる→王宮に戻って再スタート。

次の順番のプレイヤーが行う。

魔法リスト

A．魔法攻撃（戦闘時）
木の実・1個消費。敵のHPを1ポイント減らす。

B．体力回復（移動、戦闘時）
木の実・2個消費。HPを全回復する（10ポイントに戻る）。

C．呪い（移動時）
木の実・2個消費。任意のプレイヤーを2回休みにさせる。

D．タイムストップ（移動時）
木の実・2個消費。自分以外のプレイヤー全員を、1回休みにさせる。

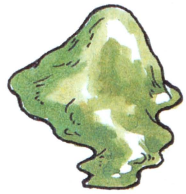
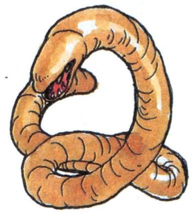
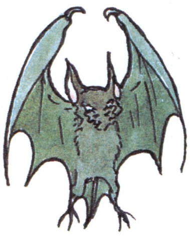
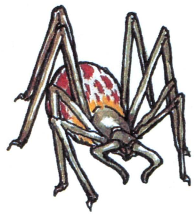
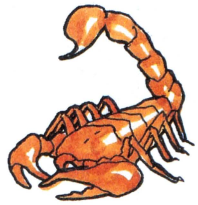
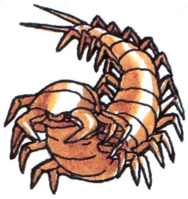
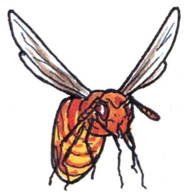
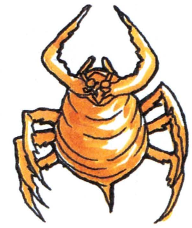
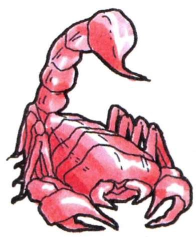
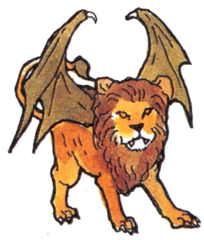
E．リターン（移動時）
木の実・3個消費。王宮まで飛んで帰れる（宝物などもいっしょに）。

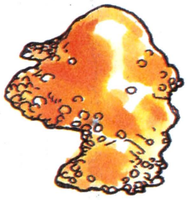
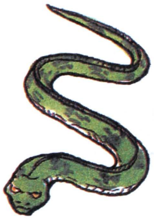
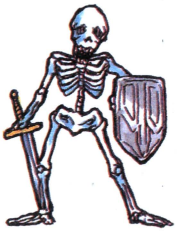
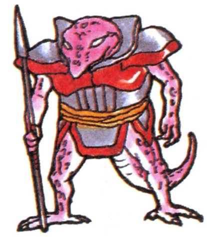
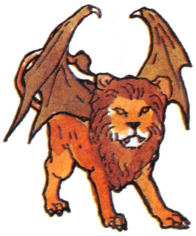
得点換算表

●ゴール点……20点
●ボスキャラ……10点
（1体につき）
●宝物……10点
（内容を見た物1つにつき）
●千里眼カード……5点
●盗賊カード……1点
●その他のカード
魔法の木の実……3点
（1個につき）

ゲームデザイン／小峯徳司　イラスト／杉山真理

くわしいルール説明は、P.61、91にあります。

	平地		森林		砂漠	
1	スライム	 HP：1 AP：1 HN：①②③④ アイテム／魔法の木の実	スライム	 HP：1 AP：1 HN：①②③④ アイテム／魔法の木の実	サンドワーム	 HP：1 AP：1 HN：②③④⑤ アイテム／魔法の木の実
2	コウモリ	 HP：1 AP：1 HN：②③④⑤ アイテム／魔法の木の実	毒グモ	 （毒） HP：1 AP：1 HN：③④⑤⑥ アイテム／魔法の木の実×2	サソリ	 （毒） HP：1 AP：1 HN：①②⑤⑥ アイテム／魔法の木の実×2
3	イノシシ	 HP：1 AP：1 HN：①③⑤ アイテム／スピードカード	大ムカデ	 HP：1 AP：1 HN：②④⑥ アイテム／魔法の木の実	コブラ	 （毒） HP：1 AP：1 HN：②④⑥ アイテム／魔法の木の実×2
4	ウルフ	 HP：1 AP：1 HN：②④⑥ アイテム／魔法の木の実×2	スズメバチ	 （毒） HP：1 AP：1 HN：④⑤⑥ アイテム／スピードカード	アリ地獄	 HP：1 AP：1 HN：④⑤⑥ アイテム／魔法の木の実
5	ゴブリン	 HP：1 AP：1 HN：①② アイテム／魔法の木の実	リザードマン	 HP：1 AP：2 HN：①③⑤ アイテム／盗賊カード	大サソリ	 （毒） HP：2 AP：1 HN：③④⑤ アイテム／復活カード
6	オーク	 HP：1 AP：1 HN：⑤⑥ アイテム／盗賊カード	ベア	 HP：2 AP：1 HN：①②③ アイテム／読心カード	マンティコア	 （毒） HP：2 AP：1 HN：①② アイテム／千里眼カード

墓場	海	ダンジョン	
ネズミ  HP：1 AP：1 HN：①②③④ アイテム／魔法の木の実	シーゴースト  HP：1 AP：1 HN：①②③④ アイテム／魔法の木の実	バブルスライム  （毒） HP：1 AP：1 HN：①②③ アイテム／魔法の木の実×2	1
ゴースト  HP：1 AP：1 HN：②③⑤⑥ アイテム／読心カード	海ヘビ  HP：1 AP：1 HN：②④⑥ アイテム／スピードカード	大ネズミ  HP：1 AP：1 HN：③④⑤ アイテム／スピードカード	2
ゾンビ  （復活） HP：1 AP：1 HN：①③⑤ アイテム／復活カード	タコ  HP：1 AP：1 HN：④⑤⑥ アイテム／魔法の木の実	ゴブリン  HP：1 AP：1 HN：①② アイテム／魔法の木の実	3
スケルトン  （復活） HP：1 AP：1 HN：④⑤⑥ アイテム／魔法の木の実	ゾンビ  （復活） HP：1 AP：1 HN：①③⑤ アイテム／復活カード	ミイラ  （復活） HP：1 AP：2 HN：②④⑥ アイテム／盗賊カード	4
ミイラ  （復活） HP：1 AP：2 HN：②④⑥ アイテム／盗賊カード	半魚人  HP：1 AP：2 HN：①②③ アイテム／読心カード	リザードソルジャー  HP：1 AP：2 HN：③⑤ アイテム／読心カード	5
バンパイア  （毒） HP：2 AP：1 HN：⑤⑥ アイテム／千里眼カード	大ダコ  HP：2 AP：1 HN：⑤⑥ アイテム／魔法の木の実×3	マンティコア  （毒） HP：2 AP：1 HN：①② アイテム／千里眼カード	6

達人道場その1



第2部前半を完全攻略!!

LAST ARMAGEDDON

ラストハルマゲドン

ブレイングレイ／発売中／¥7,500　RPG

戻らずの塔を抜けると、そこは本当の地表だった！ショッキングな展開の第2部。戻らずの塔全フロアと、本当の地表での前半ポイントを攻略。

戻らずの塔は歴史の博物館であった

1F 恐竜の時代



⬆太古の地球。それは恐竜たちの繁栄した世界であった。

このフロアでは、恐竜が絶滅した理由について知る。恐竜は生きることに疲れ果て、神に絶滅を助けてもらったらしい。

2F 人類祖先の時代



⬆人類は、とんでもない男を祖先にもつはめになった。

このフロアでは、1人の男が神に見込まれることを知る。私利私欲のかたまりのノアは、人類の祖先に選ばれたという。

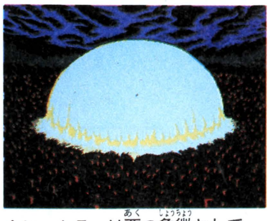
3F ナポレオンの時代



⬆略奪と戦争から、時代の改革を望んだナポレオン。

英雄であり、憎むべき侵略者でもあったナポレオン。彼のすべての行動の動機は、背が低いという劣等感であったと知る。

4F ヒットラーの時代



⬆ヒットラーは悪の象徴として、破壊の限りを尽くした。

人類を敵に回し、悪の象徴となり、侵略を繰り返したヒットラー。彼によって、人類は絶滅について教えられたと知る。

5F 恐怖の大王の時代



⬆ノストラダムスの予言・恐怖の大王は、魔族の襲来だった!?

1999年、大予言どおり、恐怖の大王はやってきた。しかし、人類の半数以上を滅ぼしたのは、自分たち魔族のしわざと知る。

6F 神と悪魔の時代



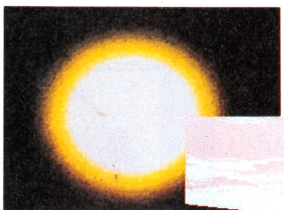
⬆生き残った人類は、絶滅について悟りきってしまった。

魔族は、実は人間が創り出したモノであったと知る。そして、魔族たちには驚きのあまり、「恐怖」という感情が生まれる。

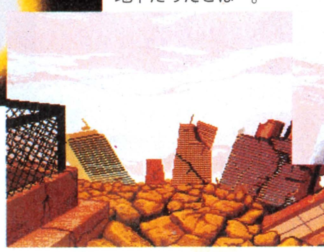
7F 最上階では、人類を滅亡させた者の正体が……!?

ついに戻らずの塔の最上階の奥にある扉を抜けると、魔族たちの目の前には、まばゆいばかりの光が輝いていた。その光の奥から声が聞こえた。すさみきっていた人類の心の中の悪が、悪魔として実体化し、それが人類を滅亡させたというのだ。

また、真実を知るうちに戻らずの塔が、実は本当の地表へのエレベーターだと判明する。



⬅まばゆい光は、真実を語り始めた。

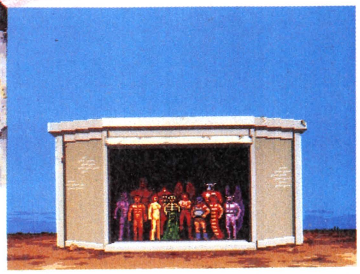


⬇これまでの地表が地下だったとは…。



⬆石版には、「地表はすでにわれわれエイリアンが占領した」と書かれていた。

⬇戻らずの塔を出て、本当の地表で魔族たちは、真実を求めて旅立ち、第1部が完了する。



本当の地表で今、新しい戦いが始まる……

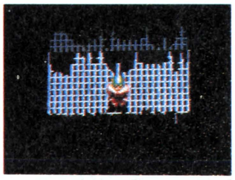
生きとし生けるものは、すべて最後には滅びる運命にある。自分たち魔族も滅亡の一歩手前まできていることを、戻らずの塔最上階で教えられる。しかし、人類と同じ過ちを繰り返さないですむ方法が、この世界にあるらしい。本当の地表では、いよいよストーリーの真相が見え隠れしてくる。人類が残した病院などの建築物や、時代に取り残されているファンタジーランドには、多くの事実が隠されているのだ。

第2部地表マップ



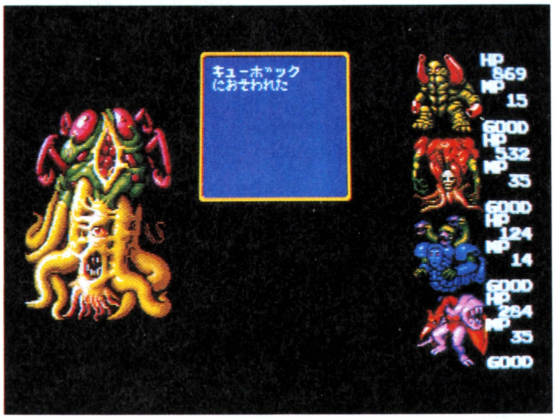
スタート直後にボスキャラと対決！

第2部が始まり、本当の地表へ旅立とうと一歩足を踏み出すと、巨大なボスキャラ・キューボックが出現する。こいつは動きがかなり素早く、催眠攻撃を仕掛けてくるので注意することを忘れないように。



⬅第2部の物語は、ここから始まる。

素手で襲いかかってくる場合は、比較的非力なスライムやハーピィなどは、できるだけ防御で身を守って乗り切れ。



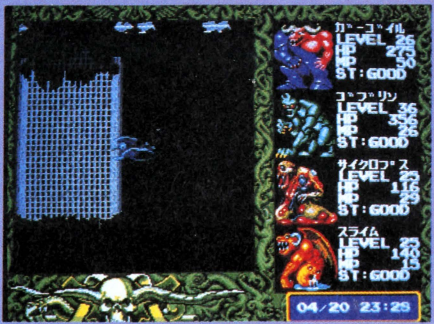
⬆催眠攻撃・SLEEPは戦闘中のみ効力があり、ランダムに治ることもある。DISLEEPのアイテムを装備しておこう。

キャラのレベルアップは万全か？

このあたりで、パーティにレベルが低いヤツがいたりすると、そいつが足を引っ張って進めない場合がある。そうならないためにも、できるだけ自動攻撃は使わず、レベルが低いキャラクターで敵にトドメをさすなどして、パーティ内のレベルのバランスをとろう。



⬆それぞれのレベルが20近く離れている最悪の例。



⬅ゴブリンだけちょっと高いレベルだが、他は均等で、よい成長をしている。

重要ポイントは7か所。じっくりいこう

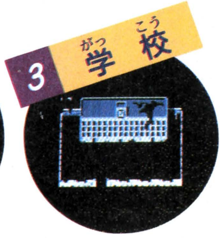
地表には、入ることができる建物が7か所ある。その建物すべてで、魔族の中に何かが生じたり、驚くべき真実が待ち受けたりする。もう引き下がれないぞ。



⬆108の石版の謎が、ここで解明される。



⬆バスクの樹の謎が、ここで解明される。



⬆サイクロプスやゴーレムなどに何かが起こる。



⬆スライムやオークなどに何かが起こる。



⬆ハーピィやガーゴイルなどに何かが起こる。

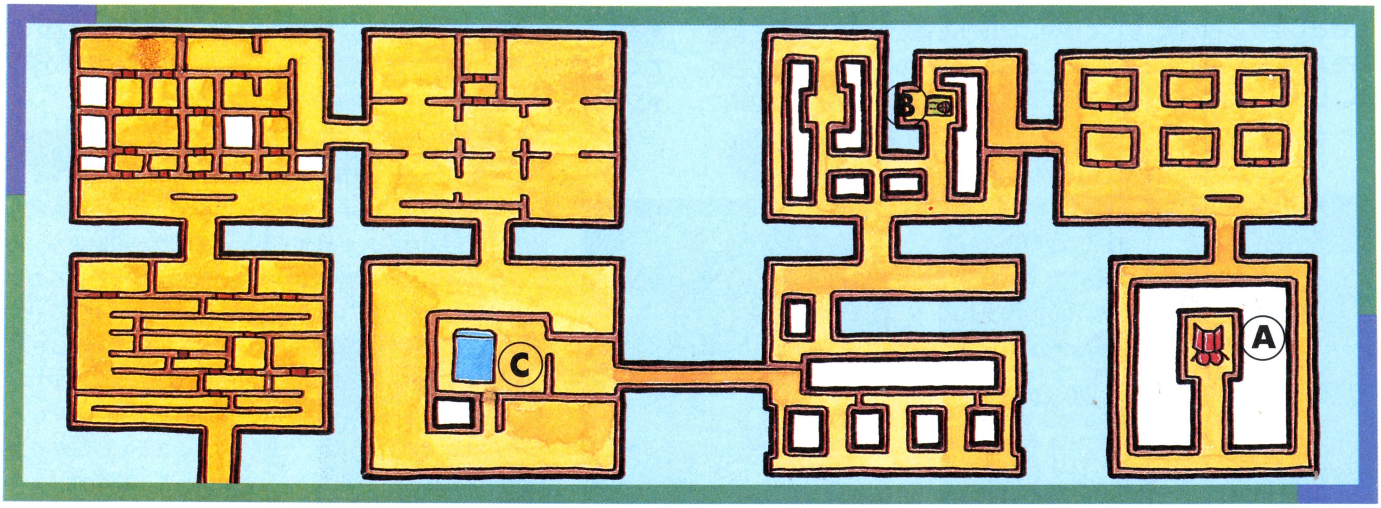


⬆店や城が点在する、不思議なエリア。

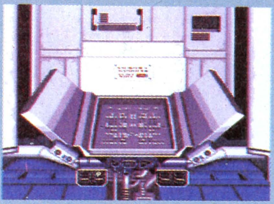


⬆ここが、ゲームの最終目的地点なのだ。

石版製作所　石版の謎が明かされる時がきた！



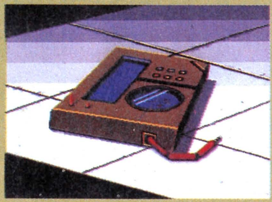
A 掲示されている紙



⬆サルバンの破砕日は、石版を造るために起こる現象だった！

紙には、こう記されていた。"石版は大気の原子成分から造ること。その製作日は、大気が異常をきたす危険な日、サルバンの破砕日となったのだ"。

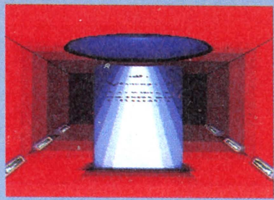
B 物質転移機



⬆この機械によって、地下と地表を自由に行き来できるようになる。

必ず入手すべき代物。これを持ち、「つかう」コマンドだけで、どこにいても、魔界に帰ることが可能。しかも、一瞬にして地表に戻ることも可能になるのだ。

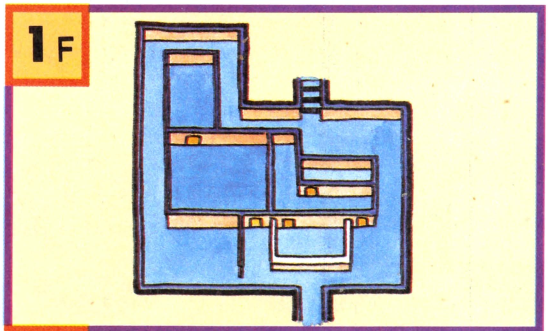
C 謎の石版

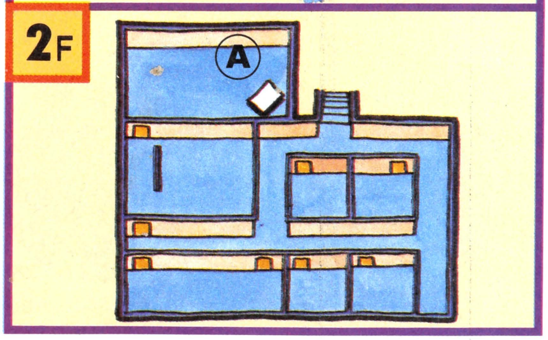


⬆ここでは、グランドチャコの魔法を使うキャラを連れてこよう。

製作中の石版には、通常では解読できない文字で何か書かれている。ここで、ガーゴイルかドラゴンニュートを連れてくると次の目的が判明する。

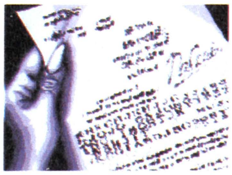
警察署　バスクの樹の秘密が…



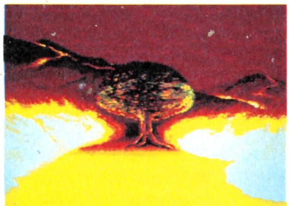


A 書類

ドラゴンニュートは、部屋に落ちている書類に触れると、遠い記憶から罪悪感を甦らせる。実は、彼は元、人間だったのだ。彼は、全人類に対して破壊という大きな罪を犯してしまう。代償としてその精神をバスクの樹とアゾット剣にされていたのだ。



⬅昼か夜のパーティで、書類に触れると、強制的にサルバンの破砕日パーティになるぞ。

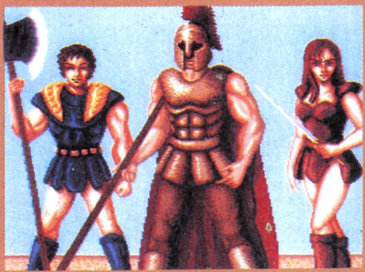


➡バスクの樹は、ドラゴンニュートに関係してるぞ。

謎が次々と解明される第2部……

石版製作所で入手した情報を基に、各ポイントの建物を探索していくと、魔族が人間の頃の感情を取り戻していく。その感情が、ファンタジーランドへ入る条件となるのだ。

しかし、そこで待ち受けるイベントとは一体いかなるものであろうか…。



⬅彼らは、ファンタジーランドにいる奇妙な勇者たち!?

To Be Continued…

人恋しい季節に贈る　第3回



ウルトラボックス第2号

ビクター音産／発売中／￥4,800　ETC



ふつうのゲームとはちょっと趣の違うPCのソフトを紹介するこのコーナーも、アダルト・ゲーマーの皆さんの応援で、第3回を迎えることができました。バンザイ、バンザーイ!!

男はつらいね……ご同情申し上げます

最近の若い男は女に振りまわされっぱなしでだらしない、なんてよく言うけれど、わたしは彼らの肩をもつな。だって、女のわがまま度が昔とは違う。必死にサービスに努めたあげくがアッシーくん（足代わりBF）、メッシーくん（おごらせ専門BF）。ヘコヘコするから女がつけあがるんだとわかっていても、「黙ってオレについてこい！」は通用しない。

ためしにこの『ウルトラボックス第2号』の中の「実用デート講座・横浜編」にチャレンジしてみるといい。第一関門は合コン編。相手のキャラクターに合わせた会話でご機嫌をとるのだ。これがけっこう大変。たとえばキャピキャピギャルのヨーコちゃんに、「ひまな時はなにしてるの？」なんてふつうの切り出し方をしたら、「ひまな時なんかないわよ！」と切り返される。かわいげのない女たちに腹が立つが、「こんな女いねえよ！」と言えないのがつらい。実際いるんだ、こういうタイプ。電話番号を聞き出し、次の電話編でデートの約束を取りつけたら、ようやく念願のデート編だ。まずは下調べ。横浜の実在の店や名所の電話番号などのデータが見られるところが、「実用」という名のゆえんである。デートが始まると、なぜかこれがRPGもどき。ときどき現れる変な敵をうまくやっつけ、手に入れたアイテムと会話術とで彼女の機嫌をとり、みごとハッピーエンドを目指すのだ。これを笑って楽しめなきゃ、いまどきの男はやってられないよ！　〈森田慶子〉



➡名所の見どころや、喫茶店、レストランの電話番号までデータはバッチリ。



⬆ヘンテコな敵たちの出現が、これはゲームなんだと思い出させてくれる。

許せん女たち

ヨーコ



⬅ディスコ大好きのハデハデ・六本木ギャルだ。

アヤ



⬅ハイソな彼女とのデートには車が必須アイテム。

ヒロコ



⬅バンドねえちゃんには、ギンギンロックで迫れ！

その他いろいろ盛りだくさん！



『ウルトラボックス』は種々雑多なソフト満載のCD版ディスクマガジン。「実用デート講座」でくじけたら、「ラッシャー木村の星に願いを」で未来を占ってもらうのもいいかもしれない。バイクレース「仮面ビクター2」や、手軽に遊べる「だるまおとし」など気晴らしのゲームも揃っているぞ。

冒険活劇浪漫「クスト」



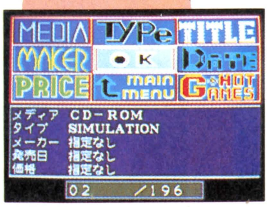
⬆アニメーションたっぷりのAVG。ドラマをみるような楽しさがある。

女子高校制服図鑑



⬆季節ごとの制服に加え、行事などのデータも見ることができる。

PCエンジンソフト図鑑'90



⬆メディア別、ジャンル別などでソフトを調べられる便利な図鑑。

達人道場 その2

ラストまでMAP攻略!!

ヴァリスIII

日本テレネット／発売中／¥6,780 ACT



前回はACT 3まで攻略したけど、今回攻略するACT 4からが『ヴァリスIII』最大の難所なのだ。滑る足場、大ダメージをくらう針天井、そして優子を待ち受けるグラメスの攻略法を、MAP付きで紹介するぞ！

ACT4 Stage3

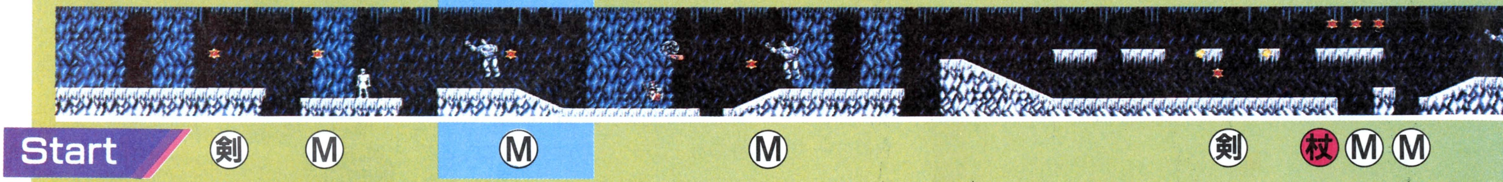
滑る足場が優子たちを苦しめる！

MAPの見方

マップのわきに書かれてあるマークは、アイテムボックスの中身を示している。

- 剣 この剣を取ると、優子たちの剣のゲージが増えて攻撃力がUP！
- S これも攻撃力が上がるアイテム。剣の力の充塡スピードが上がる。
- M MPのゲージが2つ増える。MPが少ないときは、こまめに取ろう。
- Ⓜ MPのゲージが一挙に8つ増える。コイツは取り逃すな！
- 小 HPが4つ上がる。HPが減ってなければ、無理に取ることもない。
- 大 HPが16上がる。優子たちがひん死状態のときに出るとうれしい。
- 杖 赤、青、シルバーの3種類の杖が出る。使いたい杖以外は無視。
- 1up マイキャラが1人増える。無理に取っても死んだら意味がない。

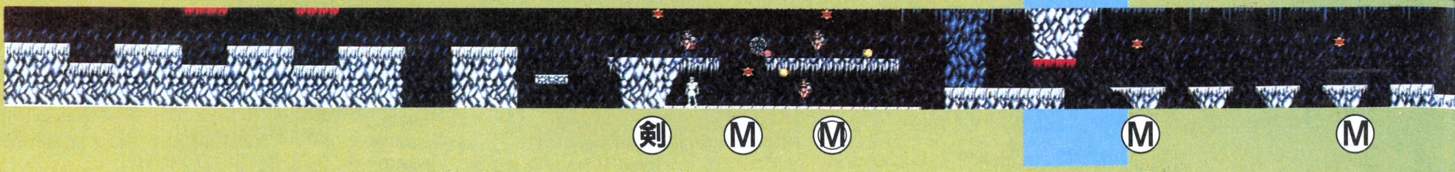
Stage3-1



Stage3-2



Stage3-3



1 アイスボンバーの下をすり抜けろ!!

マップ上であらゆる場所に出てくるアイスボンバーは、メチャカタいうえに、着地すると4つの氷の塊になって飛び散るやっかいな敵だ。

攻略法としては、飛びかかってきたところでスライディングして、アイスボンバーの下を滑り抜けよう。スライディング後、飛び散った氷に注意すれば、ノーダメージで進めるよ。



⬅アイスボンバーが飛びかかってきた！　スライディングで抜けろ。

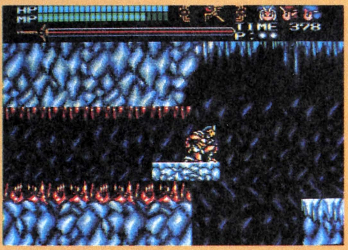
➡スライディング後、アイスボンバーの破片に注意しよう。

2 スライディングのタイミングが大事

ここは、スライディングのタイミングを間違えると、穴に落ちて死んでしまう場合がある。なるべく台の右端でしゃがんで、台が右へ移動している最中にスライディングしよう。間違っても台に乗ってるときに、立ってはいけないぞ。頭上には針天井が…。



⬆勢いよく飛び乗り、できるだけ台の右側でしゃがもう！



⬆タイミングよく、おもいっきりスライディング！　でも失敗すると谷底へピュー……。

3 焦らずジャンプ！

ここは台をうまく利用して、トゲトゲの上をジャンプしなければいけない。コツとしては、台に乗ったままトゲトゲ前でガマンし「これ以上乗ってたら落ちる」という所で、おもいっきりジャンプ！　そして着地地点に移動してきた台の上に、うまいこと降りよう。

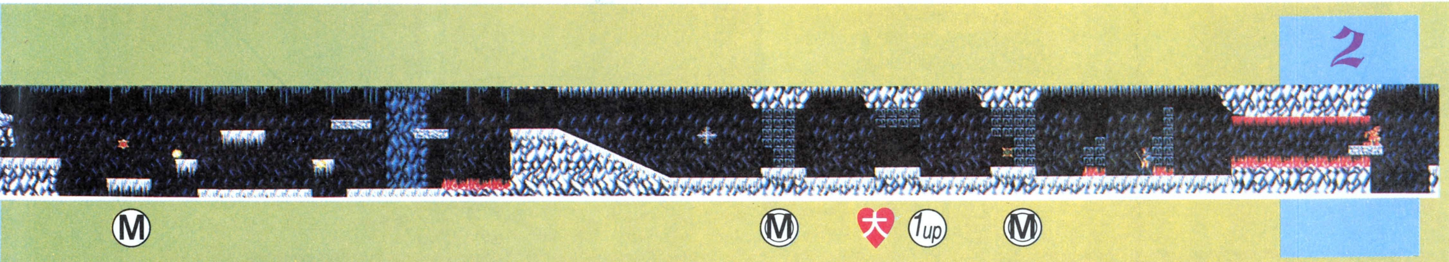
ただひとつ注意しなければならないのが、ジャンプ中の敵の出現だ。攻撃の準備も忘れてはならない。



⬆台から足を踏みはずす寸前まで粘って、ジャンプするのだ。



⬅台は優子を見捨てません！　着地地点に台はちゃ～んと来てくれます。

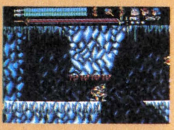






4 ギリギリまで滑れ！

ここは足場が滑ることを利用して、狭い通路を勢いよくしゃがんで滑ろう。穴に落ちる寸前まで滑ったら、おもいきりスライディングだ！



➡ここまでガマンして滑れ！



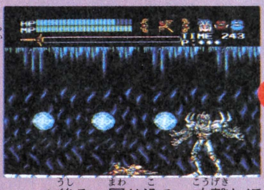
➡がけっぷちまで来たら、ザザーッとスライディング。

Boss 阿修羅

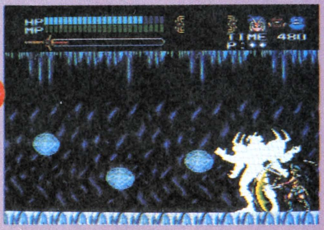
阿修羅は、氷の塊を絶え間なく飛ばしてくるので、正面からの攻撃は厳しい戦いを強いられる。これを逆手にとり、スライディングして阿修羅の後ろに回り込み、攻撃するといいぞ！



⬅阿修羅の攻撃をかわしつつ…。

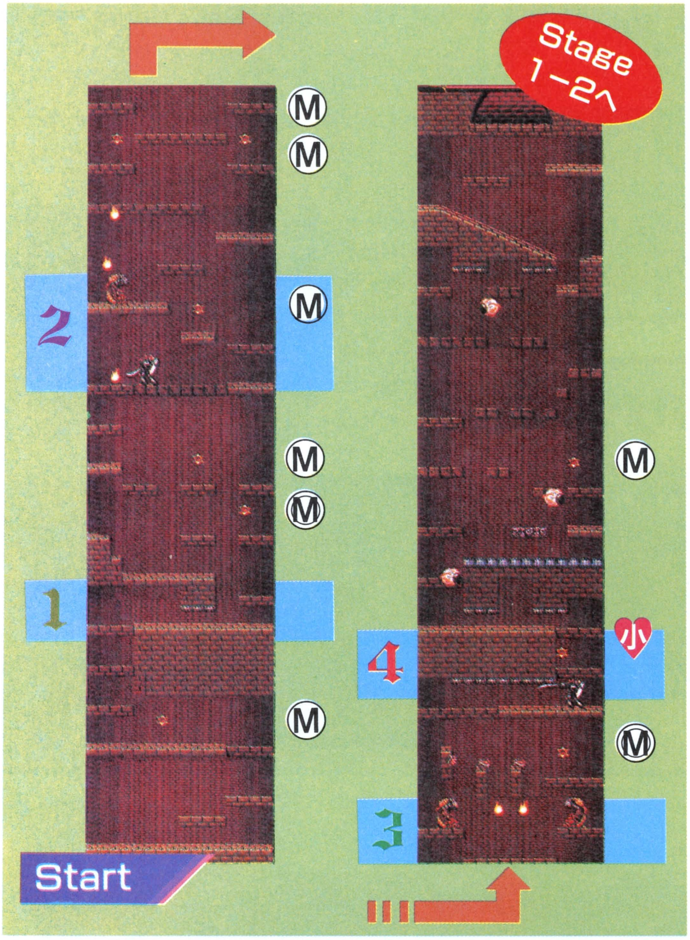


➡近づいたらスライディングして……。



➡後ろへ回り込み、攻撃しほうだい。こうなりゃ何でもアリだ。

ACT5 Stage1 最終章、対決グラメス！



Stage1-1 針の天井には気をつけろ！

1 基本をマスター

天井にトゲトゲがある所は、スライディングしてくぐり抜けるのが基本。しっかりと覚えておこう。



⬅針天井の下を滑り込め！

2 火を吐くヤツはヴァルナで

Sバーナーウナは誘導する火を吐く、いやな敵だ。ズルイけど、下からジャンプして攻撃しちゃえ。



⬆ジャンプしながら、下から攻撃だ！



⬆正面からいくと、火の玉攻撃をくらう。

3 攻撃位置を工夫しよう

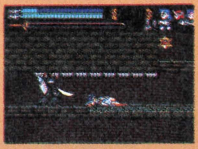
コイツも下から攻撃したいけど、画面に敵を出しすぎると誘導火を吐かれるから注意。



⬅ここもジャンプしながら攻撃して、敵を倒しちゃえ！

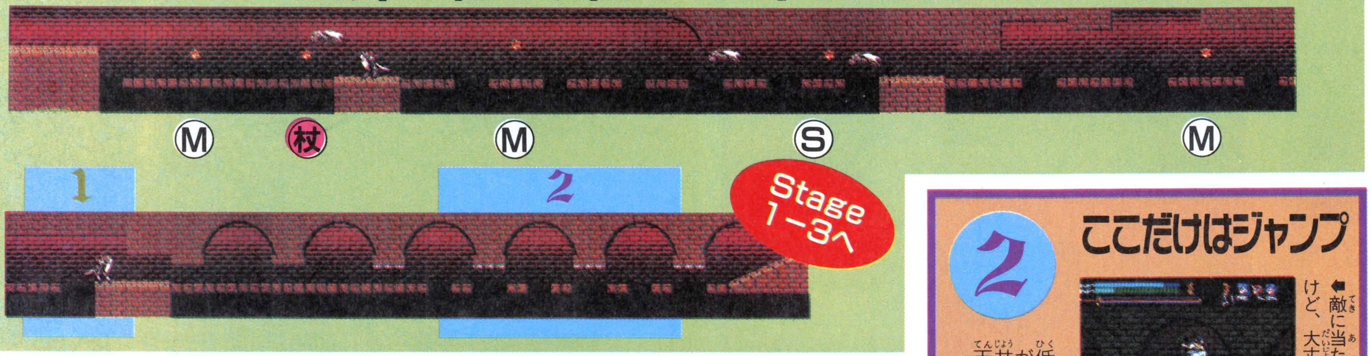
4 連続スライディングだ

ここの針天井は長い！ 3回連続でスライディングしないと、抜けられないぞ。



⬅スライディング中、スカートを気にするヴァルナ？

Stage1-2 天井が低い所はスライディングで…



1 後ろへ下がって安全攻撃

ダークロードを近くで攻撃していると、優子にジリジリと近よってくる。うまいこと倒せればいいけど、防御しながら近よられると、がけっぷちに追い込まれちゃうのだ。そういう場合は後ろに下がって攻撃しよう。



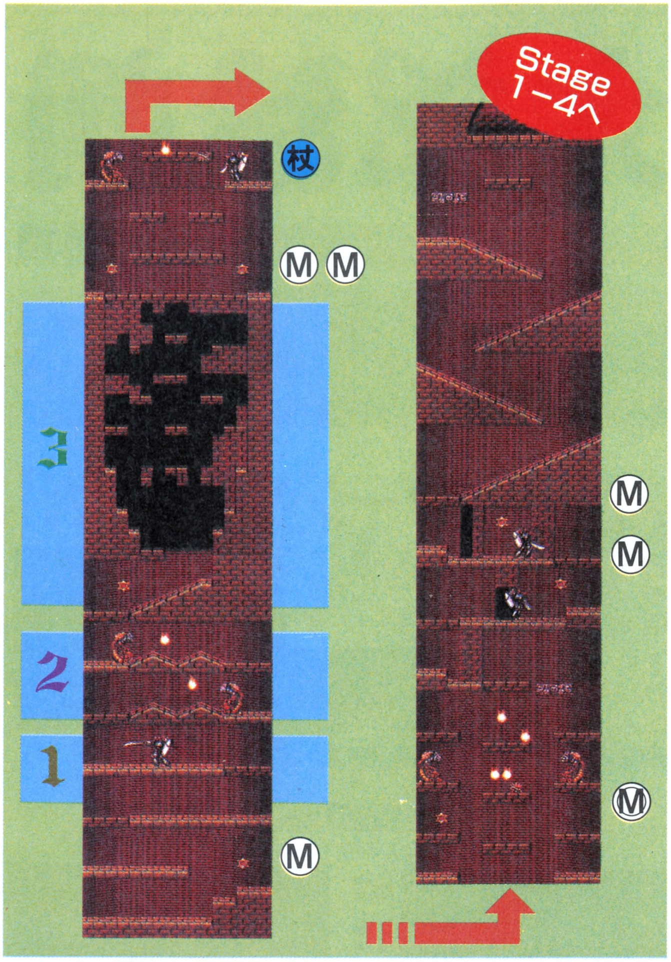
⬅敵はこっちに来られないから、楽勝だぞ！

2 ここだけはジャンプ



⬅敵に当たりそうだけど、大丈夫なのだ。

天井が低い所はスライディングしなきゃいけなかったけど、ここだけはジャンプしてたほうがいい。スライディングしても悪くはないけど、ジャンプしたほうがラクにクリアできるんじゃないかな？



Stage1-3

ヴァルナをうまく使え!

1 下から簡単攻撃!

ヴァルナの杖が斜め上に弾を撃てることを利用して、下から攻撃するのが賢い倒し方だ。



➡ひきょうだけど、下から攻撃して倒しちゃえ。

2 火を外に吐かせろ

画面の一番端によって攻撃すると、敵は火を画面外に吐くから、ラクに倒せちゃうのだ。



➡画面の外へ、一生懸命に火を吐く敵さん。

3 ヴァルナの杖でブロックを破壊!

ここはブロックで通路がふさがれているから、そのままでは通れない。ブロックを破壊するには、上に攻撃できないとダメ…ときたら、そう! ヴァルナの杖で破壊だ!!



⬅ヴァルナの杖でブロックを破壊してしまうのだあ!! さすがヴァルナ。

➡たま～に敵がイキナリ出るから、油断はできないぞ。注意しよう!

Stage1-4 レーザスの剣を持つグラメスとの最終決戦!!



グラメス! お前の動きは見切った!

グラメスは、レーザスの剣と3種の魔法を使いこなす非常に手強いヤツだ。そのうえ、2体倒さなければならない。まず1体めは、スライディングで近づき、足元でしゃがんで切りつけよう。そしてグラメスが手を上げたら、攻撃する前ぶれなので、急いでスライディングして反対側から攻撃! これを繰り返せば少ないダメージで倒せるはず。そして2体めは、動きがランダムだから、温存していた魔法をバシバシ使い、スキをみて攻撃するのだ。



⬅グラメスに近づき、スライディングして、後ろへ回り込もう!

➡攻撃に気をとられず、グラメスの動きをよく見ろ!



⬇スキがあったところで攻撃! スキは絶対に逃すな。

⬆グラメスの攻撃をかわしつつ……。

達人道場その3



ステージ・8のおにがしまを完全攻略！

桃太郎活劇

ハドソン／発売中／¥6,500　ACT　4M　B·U

誰にでもエンディングまで行けちゃう、ベストセラーACT『桃太郎活劇』！いよいよ今回は最後のステージのおにがしまを攻略だ。そしてついに、オニの大将・えんま大王の全貌を明らかにするぞ!!

おにがしまは各ステージの総集編だ！

やってきました、おにがしま。ここはこれまで攻略してきた７つのステージを、短縮版にしてまとめた『桃活』の総集編になっている。各ステージにいたボスオニたちも、ちゃんと出現するぞ。そのため攻略法は、それぞれのステージのものとあまり変わらない。"ゆうきのけん・どう"の最強装備をしておけば、簡単にえんま大王のところまで行けるはずだぞ。



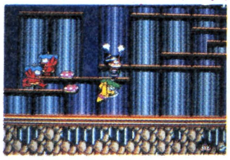
⬆キジを使っていっても、楽々各ステージをクリアできるぞ。



⬅村で最強装備にしたあと"きびだんご"を持てば完璧だ。

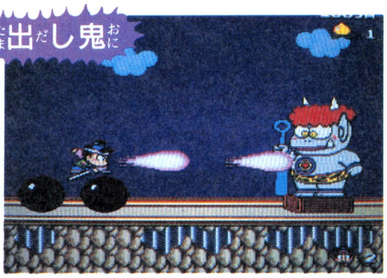
たびだちの村・はなさかの村編

ラインダンス鬼やつづら鬼などが次々と現れる、ステージ１の短縮版。マップが短いので、ふいに出現するグルグル鬼にさえ気をつけていれば、ノーダメージでここのボス・球出し鬼のところまで行けるぞ。



⬆出現するザコオニたちも、数は少なくなっているぞ。

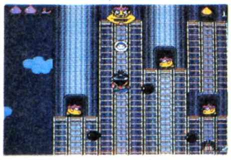
対決！ 球出し鬼



⬅球に乗り、胸の的めがけて連射。最強の装備だったら、楽勝だぞ。

きんたろうの村編

あの『クレージークライマー』もどきの場所が、ここのスタート地点。上へ登るときは真ん中を通って、オニたちの攻撃をかわそう。また、ここのボスはあしがらやま鬼に代わって、ステージ７のボス・風神だ。油断は禁物！



⬆ここは"きびだんご"で、キジを呼んだ方が無難かも。

対決！ 風神



⬅風神は強敵だ。動きが速いので、"ももまわし"の術で対抗しよう。

ねたろうの村編

ところどころに谷間があるうえに、ステージ３と同じく地面がよく滑る。だから、谷間を飛び越えるタイミングには注意しよう。また、滑らずに急に止まりたいときは、弾を撃つのだ。撃っている間だけピタリと止まるぞ。



⬆氷の塔のようなトラップがないので、先へ進むのは簡単。

対決！ 大雪ダルマ鬼



⬅こいつには、"ももコロコロ"の術が一番効果的なのだ。

"ぱろぷんて"の効果とは…

"ぱろぷんて"の術は、使うとその効果がランダムに現れる。効果は全部で５種類。①お供のサルを呼ぶ。②無敵になる。③１up。④ウンチが落ちてくる。⑤地蔵になる（それぞれ一定時間内のみ有効）。



⬆地蔵になると、体力と技の桃が３つずつ回復。ダメージも受けない。

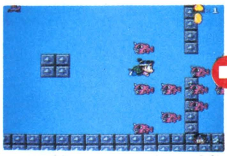


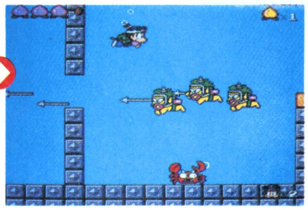
⬆ウンチは１個地面に落ちると10両になる。そのうえオニも倒せるのだ。

うらしまの村編

ステージ４の水中面だけで構成されたところ。ここはキジを呼んでも、マップを飛び越すことができないので注意しよう。だけど、ここもこれまでとおなじように、ザコオニはあまり出てこないから、難なくクリアできるはずだぞ。

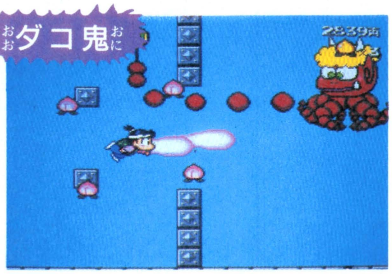
⬇簡単だといっても、先行しすぎはダメージのもと。





➡カニ鬼とダイバー鬼の攻撃は、画面の上にいれば大丈夫。

対決！ 大ダコ鬼

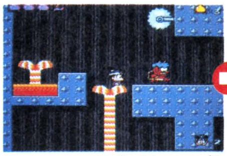


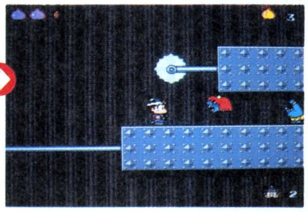
⬅"ももまわし"の術を使えば、ノーダメージでこいつを倒せる。

カチカチやまの村編

このステージの中で、もっともやっかいなところ。火柱やのこぎりなど、タイミングをとるのが難しい仕掛けがけっこうあるのだ。腕に自信のある人は、ステージ５の要領で上に登っていき、そうでない人はすぐにキジを呼んじゃおう。

⬇火柱やのこぎりを利用して、上の方へ登っていこう。





➡ザコオニの数は少ない。相手にせず、ひたすら上へ。

対決！ ファイヤーダンス鬼



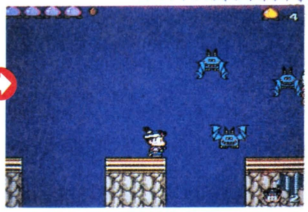
⬅こいつとは距離をおき、"ももばくはつ"かジャンプショットで。

いっすんぼうし村編

ここでは特に、ザコオニの攻撃に注意しよう。スケボー鬼や分裂鬼など、いきなり画面に現れて、桃太郎にダメージを与えるヤツがいるぞ。ただし、大オニの体内にあったようなトラップはないので、その分クリアは簡単になっている。

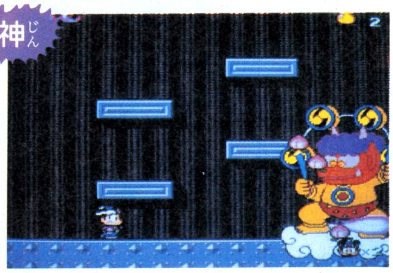
⬇画面の右隅から突然現れ、こん棒を投げてくる新体操鬼。





➡コウモリ鬼に近づくと、急降下して襲ってくるぞ。

対決！ 雷神



⬅下にいるとほとんどノーダメージ。"ももばくはつ"で楽勝だ。

たけとりの村編

さあ、ここが最後の正念場。このステージ７の短縮版マップをうまくクリアすれば、最後のボス・えんま大王と対決できるのだ。回転雲やふんどし鬼などのトラップを乗り越え、マップの頂上までいこう。

また、これまでの短縮版マップに比べ、出現するザコオニはけっこう豊富。油断は禁物だぞ。



⬆ここでは、ふうせん鬼を利用するのは避けよう。攻撃を受けやすくなるぞ。

ゲロゲロモード現る！

『桃活』の"むずかしモード"をクリアしたあと、"はじめて"でゲームを始めよう。すると、モード選択画面の"むずかしモード"の上に、"ゲロゲロモード"が現れるぞ。ゲームをクリアして勢いに乗ってるキミ！さらに難しくなったこのモードにさっそく挑戦してみよう!!



⬆このモードは体の桃が３個だけ。死ぬと持ち金が０になる。



⬆これが、最強最後のボス・えんま大王だ。指はホーミングミサイル、口から火炎、目から３方向ビームと多彩な攻撃を持つ。

対決！ えんま大王



⬅何ともすさまじい、えんま大王の攻撃！



➡"ももまわし"の術を使って、応戦しよう。

ボスオニ共通の弱点の的は、えんま大王の場合は口の中。えんま大王が火炎を吐いている間は、この的が隠れてしまうのだ。そのうえ攻撃力も高いので、逃げまわるとかえって大きなダメージを受けてしまうぞ。

そこで、"ももまわし"の桃と連射する弾が、大王の的に当たる位置で停止し、ひたすら攻撃しよう。もちろん、最強装備と"きびだんご"は必要だぞ。

達人道場 その4



かゆい所に手が届く攻略法を大紹介!!

ワルキューレの伝説

ナムコ／発売中／¥6,800

ACT 4M

『ワルキューレ』ファンの諸君！　日夜ゲームクリアに向けてがんばっているかな？　なかなかクリアできないよ～というキミの要望にこたえして、ちょっと得する攻略法を大紹介するぞ!!

攻略への近道をワンポイントアドバイス!!

その1 敵を倒して1UP!!

先月号の付録で、敵キャラ紹介のところに経験点が記してあったのをキミは覚えているかな？　そう、実はこの『ワルキューレの伝説』では、経験点の累積によって1UPを決定しているんだ。画面に経験点の表示はされてないんだけど、1人め＝1万、2人め＝6万、3人め＝12万、4人め＝20万の経験点がたまった時点で増える。だから、各面に登場する敵キャラは、確実にすべて倒した方がいいというわけ。



⬅敵を倒せば少しずつ経験値がたまる。



⬅最高4人までワルキューレのストックを増やせるぞ。

その2 無限ループでアイテムGET

最終面攻略のためのズルテクを1つお教えしよう。5面の最後に試練を試させられるよね。そこで「なにもしたくない」を選ぶと、面の最初に戻されてしまうんだ。これを利用すれば、アイテムや経験値を何回も手に入れられるぞ。



⬅やり直しをくらってしまうのだが……。





⬅それまでにためたアイテムはそのまま。

⬅お金の数値は最初に戻るけど、買ったものは増えていく。

その3 カムーズ完璧攻略法!!

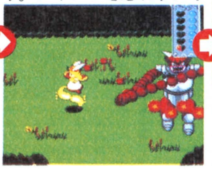
最終ボスだけあって、このカムーズには苦労している人も多いんじゃないかな？　では、これを守れば勝てるという必勝法をお教えするぞ。まず、消費量によって個人差もあるんだけど、対戦時のアイテムを誘導弾か手投げ弾に調整すること。面スタートのとき8つめに誘導弾があればベストだ。それと、北の泉の周辺をジャンプで駆け巡ること。この2つを守って、カムーズを誘導しながら攻撃を繰り返せば必ず勝利できるはず。



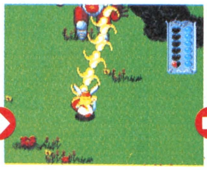
⬅ズールの店で誘導弾を買えばバッチリだぞ。



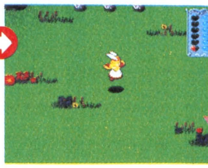
⬆まず、この地点で頭上から撃ってやる。上からは誘導弾が最適の武器だ。



⬇上側を回って、北東のはしまでカムーズを誘導しよう。ジャンプを忘れずに！



⬆下にさがって、この位置で攻撃。下からは手投げ弾が最適だぞ。

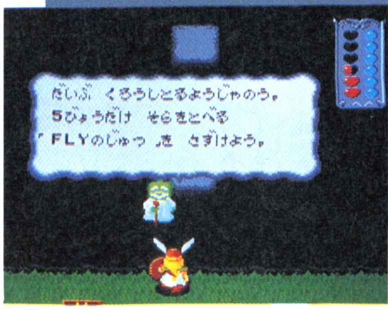


⬇そして島の右下へ誘導して手順を繰り返すんだ。変身後はBIGで回るだけ。

繰り返す!

番外 これがフライの術だ！

幻の技“フライの術”は、実は上級者では手に入れられないものなんだ。なぜかといえば、北の泉の前で“落っこち”を繰り返さなければならないから。たいして意味のない術なんだけど、一度使ってみたい人は4回続けて転落してみてね。



⬅4回続けて落ちると、このご先祖様が現れるんだ。

転ばぬ先の杖

お買物ガイド

10

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

最近のソフトは容量も大きくなって値段も上がっているので、ユーザーも賢く選んで買いたいね。メーカーのひとには読まれたくない本音を参考にしてちょ。

9/28 ULTRA BOX 2 ETC CD

ビクター音産　¥4,800

6月に発売された『ULTRA BOX』の第2弾。年に4回刊行するCDロム雑誌としての予定発売日は守ったようだ。構成などはほぼ前作のままで、大体のコーナーは生き残っている。新しいコーナーで目を引くのは連続クイズアニメと女子高生制服図鑑あたりか。いずれのコーナーもサービス精神にあふれている。余裕をもってゲームを楽しめるひとにおすすめしよう。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	3
オリジナリティー	5
ゲームバランス	?
売り切れ危険度	4
長く遊べる度	3
難易度	?

9/28 ゴモラスピード ACT 3M

U.P.L.　¥6,700

球状の頭・胴体をつないで敵やポイントになる玉を囲むというオリジナルなアクションゲーム。STGやPZGの要素も持っていて、意外にハマるゲームになっている。キャラたちが『アトミックロボキッド』の副産物的な感じだが、これは好みの問題か。アクションの好きなひと、新しいタイプのゲームを探しているといったひとなら見逃せない作品だ。

グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	5
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	4
難易度	4

9/28 ファイナルブラスター STG 3M

ナムコ　¥6,800

とにかく難度の高いシューティングである。ナムコから出る縦スクロールSTGとしては首をかしげる程だ。やられた時に、カプセルを取ればパワーアップが復活する点は評価できるが、PCエンジンのSTGとしては、他に目新しいところはないようだ。

腕にムチャクチャ自信があるシューティング戦士にはいいかもしれないね。

グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作性	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	2
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	3
難易度	5

9/28 ダイハード ACT 4M

パックインビデオ　¥7,200

大ヒットした同名映画のゲーム化作品。基本的には『レッドアラート』をやや地味にした戦闘アクションだが、面ごとにはかなり変化があって飽きさせない。操作性・バランスなどは十分水準をクリアしているが、オリジナリティーなどのプラスアルファがない。映画のストーリーとの関連も弱い感じだ。CDロムを持っていない『戦場の狼』ファンにおすすめだ。

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	4
長く遊べる度	3
難易度	4

10/5 ザ・プロ野球 SPG CD

インテック　¥6,800

『これがプロ野球』のインテックからのCDロム版野球ゲームだが、カード版とはまったく別のゲーム。モードがアクション、シミュレーション、オートの3種類あって、全選手の取り込み画像、主要選手の独特のフォームの再現などがなかなか楽しめる。CDのアクセスで画面が消えるのもおさえられているし、シミュレーションの試合展開が異常に遅い点以外は合格。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	3
オリジナリティー	4
ゲームバランス	3
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	4
難易度	3

10/9 雀偵物語 ETC CD

日本テレネット　¥6,800

テレネットブランドの十八番的なギャルがビシバシというタイプの麻雀ゲーム。ギャルが脱がないという一点をのぞけば、牌交換やツミコミもできる麻雀の部分まで含めてアーケードそのままだ。ギャルは脱がないとはいっても、そこはテレネットのこと、十分おかずの役割を果たすような魅力をもたせている。ズバリアーケードの2人型麻雀ゲームファンにおすすめ。

グラフィック	5
音楽・効果音	3
操作性	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
売り切れ危険度	4
長く遊べる度	4
難易度	4

10/12 サイバーナイト RPG 4M BU

トンキンハウス　¥6,800

本格的SF・RPGというあまり見られないジャンルだが、完成度の高い良質のゲーム。操作にややかったるいところがあるが、シナリオやシステムのよさで知らず知らずのうちにSFの世界に引き込まれていく。マニアから初心者まで広くに受け容れられるように作られているようだ。SFファンはもちろんだが、従来のファンタジーRPGに飽き足りないひとに。

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	3
オリジナリティー	5
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	4
長く遊べる度	3
難易度	3

10/13 バットマン ACT 3M

サン電子　¥6,500

ファミコン、メガドライブでも同じメーカーから同名のゲームが出ているが、他機種のと比べるとPCエンジン版は単調すぎるようだ。映画などのゲーム化作品にはどうも安易なものが目立つが、これもその例にもれない。とにかく『ドラえもん』のような面クリアアクションが延々続くので、その手のがすごく好きか我慢強いひとでないととても先までいけないだろう。

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	2
ゲームバランス	3
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	3
難易度	3

10/26 琉球 PZG 2M

フェイス　¥5,400

『テトリス』のように上から落ちてくるトランプのカードを縦・横・斜めでポーカーの役を作るというゲーム。1人プレイ、対戦プレイができて、1人プレイでは面クリアのたびにギャルの絵が見えてくるというお決まりのパターン。ゲーム自体は単純そうで奥が深く、対戦でやると燃えるなどの基本条件は備えている。他のパズルほど取っつきがよくないのが損かも。

グラフィック	4
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	4
難易度	4

10/26 ナグザットスタジアム SPG 3M BU

ナグザット　¥6,800

一見『ファミスタ』風の画面に目を奪われるが、操作感覚などはぜんぜん違う。リアルタイムの野球ゲームの命は操作感覚のよさだが、別のゲームに慣れているとなかなか他のゲームに慣れるのはたいへんだ。結局そういう苦労をしてまでやるだけの売りがないとつらいということだ。このゲームの売りは風の概念が取り入れられていること。これが結構大きいのだが。

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	4
難易度	3

※難易度は数が大きいほど難しいことを示します(優れた難易度ということではない)

村や町には、こんな店が……

ただモンじゃないスケールの『天外II』、村や町だって当然スゴイぞ!!

まずは、店の種類。おなじみの宿屋、武器・防具屋、預り所などはもちろん、薬、小間物、米、ダンゴ、刀鍛冶、古道具、材木、石工などなど今までのRPGでは考えられなかった店が続々登場。その地方の特産物専門店なんかもあって、これはイベントに密接に関わってくるぞ。また、商品の価格は、季節や場所によって変動することになっているので、うまく利用すればお金儲けも可能だ。

さらに、ある町では『天外魔境』で活躍した、あの人物が再登場。一風変わった店を構えて、卍丸一行を歓迎するぞ。

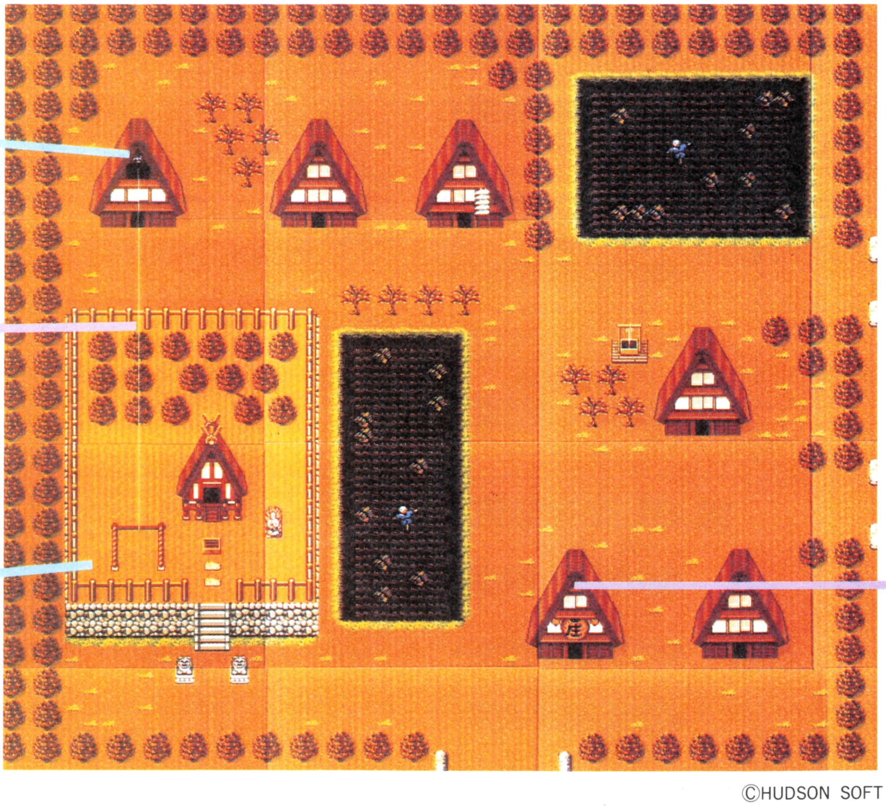


⬅冒険に旅立つ前の悪ガキ卍丸。故郷の白川村は、合掌造りの家がのどかな、田園の村だ。

お待たせしました！ ついに、マップ画面公開!!

FAR EAST 天外 卍MARU

これが冒険のスタート地点 秋の白川村だ!!



卍丸の生家

村の一番奥にあるのが、主人公卍丸の家。表札（?）に書かれた"卍"の文字は、家紋であろうか。

???

村のマップで、一番目を引くのが、卍丸の家から延びる1本の綱。最初のイベントはこの辺から?

神　社

見かけはごく普通の神社だが、火の一族の血を伝える村の聖地。きっと何かあるはずだぞ。

『天外II』で最初にキミたちが目にするはずの村が、この白川村だ。

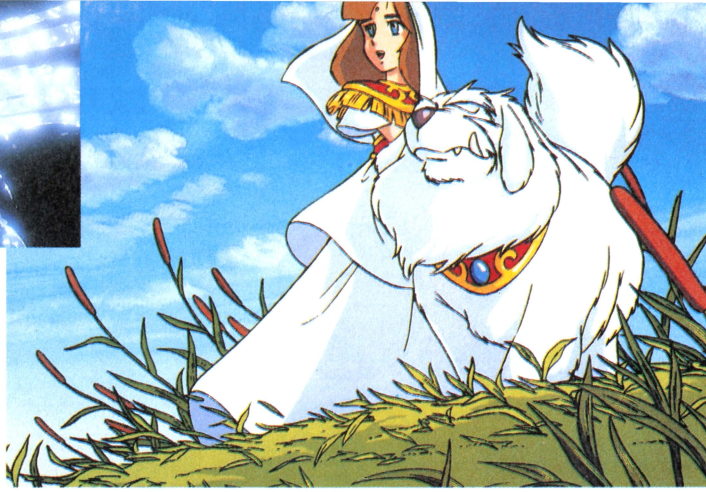
一見すると、特に変わったところのない村に見えるかもしれないけど、よぉ〜く見ると、いろいろ気になるところがあるよね。制作スタッフの話によると、ゲームのしょっぱなから、あっと驚くイベントが用意されているそうなので、期待して待とう！

庄屋さんの家

村を束ねる庄屋さんの家。庄屋さんは卍丸たちのイタズラの一番の被害者でもあるそうだ。

　このゲームは開発中のため、設定およびマップ画面は完成版と異なる場合があります。





今月のこの人

すべてのカギを握る少女・絹

メインパーティの4人の中でも、もっとも謎が多いのがこの絹だ。潜在的な力は、4人の中でも最大級だが、その力のほとんどを自ら手鎖で封印してしまっている。さらに、ゲーム中には絹にしか使えない術が非常に多いという（ちなみに、術の中には非常に意味深な名称のものもあるのだが……）。

➡絹は最後にパーティに加わる。そのときは犬のシロも?

⬆術をはね返す絹。手鎖をしても防御の術は使えるらしい。

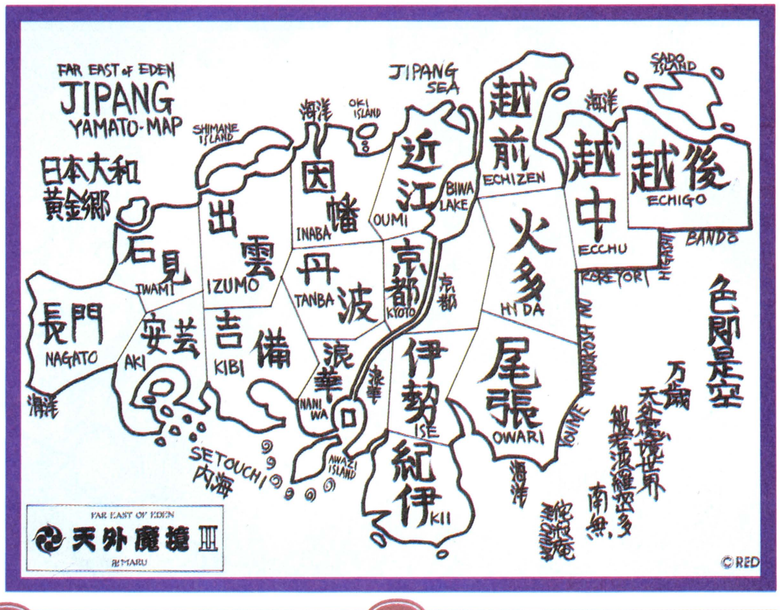
OF EDEN 魔境III

『天外』ファンのみなさん！ ほんっとぉ〜に長らく、お待たせをいたしましたっ!! 制作発表以来はや半年あまり、ついにゲーム画面として、マップの一部をお見せできます!! さらに全体マップも確定し、いよいよ制作スタッフも、エンジン全開で飛ばし始めたもようです！



メインマップ確定!! ジパング 大和地方17カ国に!!

6月号で発表した時点では、わずか7カ国だった大和地方だが、その後のスタッフ打ち合わせによって、右のように17カ国と、かなり細かく分けられることになった。しかし、1国の広さは前作とほぼ同じなので、全体では前作の2倍近い広さのマップになるのだ。



全体マップの特徴は?

1 ダンジョンは50か所!?

17カ国それぞれについて2〜4カ所のダンジョンがあるぞ。しかも、そのすべてに中ボスクラスの敵がおり、ダンジョンの雰囲気も、ボスやその国の特徴に合わせて変わるのだ。

2 四季がマップに影響する

シナリオは、秋から始まり、季節によって、メインマップが変化する。花が咲いたり、木に実がなったりなどの見た目の変化以外にも、冬には通れない山道なんてのがあるかも…。

3 中心は京都だ！

シナリオ前半の目標地点は、京都。京都に着いた後は、かなり自由にあちこちの国を巡ることができる。つまり、今回のマップは前作のように、一本道ではないのだ。

告!! 次号よりあの伝説のコーナー「天外余興」が復活するぞ！ お便り待ってるぜ！



コンプコレクションスペシャル
コンプ・コレクション スペシャル
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
この1冊でキミは
「天外魔境」のすべてを知る!!
OVA版「天外魔境」を中心に
PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」の
極秘情報も収録するぞ!!
フィルムストーリー、設定資料はもちろん、企画の進行過程、PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」情報などなど、「天外魔境」の世界の魅力とその秘密を満載！
ファン待望の1冊だ！
10月20日発売!!
●A4変型
●1,400円
(税込)
角川書店



勝PCエンジン Soft Hit Chart

ソフトヒットチャート

8月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げベスト10

1 ワルキューレの伝説

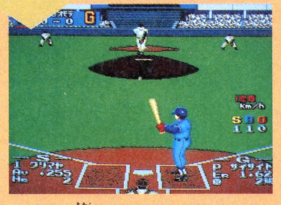
前回	— ⬆
ナムコ	
ACT 4M	
6,800円	
8月9日発売	
2502点	



前人気どおり爆発的な売り上げを記録。難しさもすごいけどね。

2 パワーリーグIII

前回	— ⬆
ハドソン	
SPG 4M BU	
5,800円	
8月10日発売	
1782点	



データが新しいのもうれしいけど、やっぱり4人同時プレイが燃える。

3 桃太郎伝説ターボ

前回	2 ⬇
ハドソン	
RPG 3M BU	
5,800円	
7月20日発売	
492点	



これを終わらせるとますます『桃伝II』が待ち遠しくなるね。

4 ラスト・ハルマゲドン

前回	— ⬆
ブレイングレイ	
RPG	
7,500円	
8月31日発売	
423点	



モンスターの進化・合体が楽しめる新しいタイプのRPGだ。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格	発売日
6 ⬇	1	271	スーパースターソルジャー	ハドソン	STG 4M	6,500円	7月6日
7 ⬆	—	269	うる星やつら	ハドソン	ETC	6,500円	6月29日
8 ⬆	—	261	クラックス	テンゲン	PZG 2M	5,900円	8月10日
9 ⬆	—	158	スーパーバレーボール	ビデオシステム	SPG 3M BU	5,800円	2月7日
10 ⬆	—	98	麻雀悟空スペシャル	サン電子	ETC 3M	6,300円	8月10日

前人気ベスト10

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態
1	1	534	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M BU
2	8 ⬆	349	らんま½	メサイヤ	ACT
3	5 ⬆	293	ワンダラーズ フロム イース	ハドソン	RPG
4	10 ⬆	266	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG 4M BU
5	7 ⬆	241	天外魔境II	ハドソン	RPG
6	— ⬆	170	ボンバーマン	ハドソン	ACT 2M
7	— ⬆	159	三国志 群雄割拠	ナグザット	SLG
8	— ⬆	146	チャンピオンレスラー	タイトー	SPG 3M
9	— ⬆	145	カダッシュ	タイトー	RPG 3M
10	— ⬆	127	エアロ・ブラスターズ	ハドソン	STG 2M

2位 らんま½



⬆人気アニメのゲーム版は、カンフーアクションなのだ。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

久しぶりに他をぶっちぎった1位が登場。新ハードの発売を控えて変化のきざしを見せるPCエンジンのソフト状況を把握しておこう。

5

将棋初段一直線

前回	─ ↑
ホームデータ	
ETC 2M	
6,700円	
8月10日発売	
288点	



とにかく強い将棋ソフトだ。先入観なしにぜひ一戦してみてほしい。

夏休み商戦後半を制したのは、前人気も高かった『ワルキューレの伝説』。改めてナムコ・ブランドの人気と実力を見せつけることになった。こういう人気ソフトの質の高い移植作は、PCエンジンの財産といってもいいほど大事だよね。というのもファミコンがあれだけ売れたのも「あのゲームがやりたいから」という人気ゲームがあったからだし、ハードが売れればいいソフトが出やすくなるというのは常識だ。もちろん今月の売り上げ2位でかなりの健闘を見せた『PLⅢ』のようなオリジナルゲームも大事だけど、やはりアーケードのヒット作の力は大きい。

ともあれ、ライバル機の出現もあるけどPCエンジンにはCDロムなどで独自の魅力を発揮してがんばってほしいものだ。

アーケードベスト10

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1 ↑	―	マジック・ソード	カプコン	ACT	82
2 ↓	1	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	78
3 ↑	―	コンバットライブス	テクノスジャパン	ACT	76
4 ↓	2	G-LOC	セガ	STG	73
5	5	スーパーモナコGP	セガ	SPG	59
6 ↑	8	雷電	セイブ開発	STG	55
7	7	コラムス	セガ	PZG	47
8 ↑	―	ファイナルファイト	カプコン	ACT	38
9 ↑	―	T. M. N. T.	コナミ	ACT	27
10 ↓	6	大工の源さん	アイレム	ACT	24

●協力　ナムコ広報センター／タイトーマーケティング部

1位 マジック・ソード

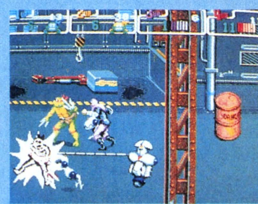
CPシステム第11弾は、剣と魔法の正統派アクションだ。体力制だが、難易度はやや高い。仲間を助けると一緒に戦ってくれる。敵を倒しながら50階の塔を登りきれ！



⬆中ボスクラスのデカキャラを倒さないと上の階には進めない。

9位 T.M.N.T.

少し前にファミコンで『激亀忍者伝』というのがあったけど、その原作はアメリカのコミック。同じそれから生まれたゲームがこれ。楽しいアクションゲームだ。



⬆キャラはカワイイけど、ボスや後半の敵はハンパじゃなく強い。

ディスカウント情報

ヨドバシカメラ新宿店 ソフト名	売値(税込)	割引率
地獄めぐり	4,740円	3.0割引
オペレーションウルフ	5,020円	3.2割引
大魔界村	7,540円	3.2割引
イメージファイト	5,200円	2.8割引
ワールドビーチバレー	3,980円	3.2割引
桃太郎伝説ターボ	4,050円	3.2割引
デビルクラッシュ	4,200円	3.5割引
超絶倫人ベラボーマン	4,840円	3.1割引
スーパースターソルジャー	4,420円	3.4割引
最後の忍道	5,600円	2.2割引
ラスタンサーガⅡ	4,750円	3.0割引
ワルキューレの伝説	5,980円	1.5割引
麻雀悟空スペシャル	4,400円	3.2割引
クラックス	4,120円	3.2割引
マジカルサウルスツアー	6,080円	3.4割引
パワーリーグⅢ	4,050円	3.2割引

カメラのさくらや新宿店 ソフト名	売値(税抜)	割引率
地獄めぐり	4,620円	3.0割引
オペレーションウルフ	5,040円	3.0割引
将棋初段一直線	4,540円	3.2割引
イメージファイト	4,750円	3.2割引
ワールドビーチバレー	3,870円	3.2割引
桃太郎伝説ターボ	3,940円	3.2割引
デビルクラッシュ	4,280円	3.2割引
超絶倫人ベラボーマン	4,700円	3.1割引
スーパースターソルジャー	4,290円	3.4割引
スーパー大戦略	2,980円	5.4割引
ラスタンサーガⅡ	4,620円	3.0割引
ワルキューレの伝説	4,620円	3.2割引
麻雀悟空スペシャル	4,270円	3.2割引
クラックス	3,990円	3.2割引
マジカルサウルスツアー	5,870円	3.4割引
パワーリーグⅢ	3,930円	3.2割引

ソフトの実売価格というのは日日刻刻と変化している生物みたいだけど、ソフトの売れる勢いを反映しているようでおもしろい。普段は記録できないこの価格データを記者が足を使って集めていこうというのがこのコーナーだ。

ぜひご意見など寄せていただきたいです。

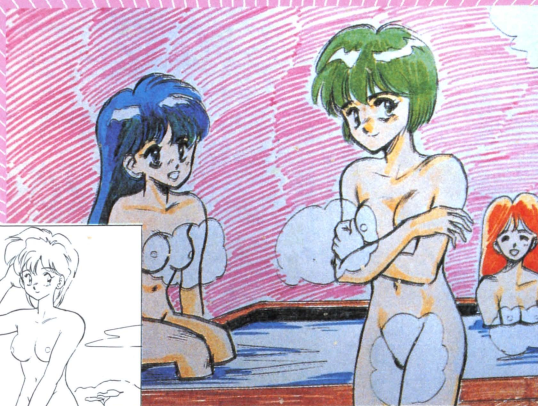
※割引率は税抜きで計算しています

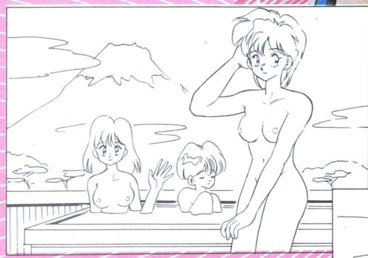
あしゅら伝説

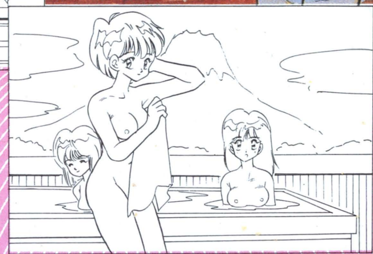
運馬知男



今月の女風呂情報







今月も女風呂のイラスト候補を入手。お供のコマンド!? それはまた、次回に。

言語道断アクションゲーム『桃活』堂々発売!!

掟やぶりのごきげんアクションゲーム『桃太郎活劇』が、全国のぶきっちょゲーマーの期待を背負い、9月21日、ついに発売された！

実は、桃太郎チームはこのゲームの行く末を、非常に案じているのだ。みんなに愛されるゲームかどうか、とっても心配なんである。『桃伝II』だって同様に心配だけど、こっちの方は自分たちの得意分野だから、みんなの反応はある程度テストプレイで予測がつく。

でも『桃活』は、ヘタッピの思い入れから生まれたゲームだからね。テストプレイしながら、スタッフ一同、ほぼ考えていた通りのゲームに仕上がって喜ぶとともに、一抹の不安をぬぐいされずにいるのだ。「このゲーム、だれも喜んでくれなかったらどうしよう……」

幸いなことに、その後、関係者以外の人たちからも「こんなおもしろいアクションゲームはみたことない」「ウサばらしにやるゲームとしては一級品」「見ているだけで楽しい」「動きが超カワイクてゆかい」などの賛辞が寄せられ、胸をなでおろしているところだ。

桃太郎シリーズは、ゲームマニアじゃなくても、笑って楽しめるゲームをめざしている。

それだけに、みんなの意見は、すごく大事にしたいので、プレイしてくれたら、ぜひ一度意見を聞かせてください。気に入ったところ、ヤな部分、ズバリ本音を桃太郎チームは待ってるぞ。



⬆だれもが楽しめるアクションゲーム『桃太郎活劇』。

●軽快なノリのよさ。枯れ木に、桜が咲くシーンは、感激した。
郡山市・吉田裕之

●仙人のしゃべり方や、技を伝授してもらうところが、おもしろい。
津久見市・姫野広和

●ファミコン版と謎が変わっていたのと、ほほえみの村の周りの敵がゆかいで、非常に楽しめた！
秋田県・野水美伸

「桃太郎シリーズ」の感想文募集!!

「桃太郎シリーズ」の感想文を送ってください。感想はなるべく具体的に書いてね。採用した方には、ハドソン特製桃太郎絵ハガキセット（3枚1組のものを5セット）をプレゼント。さらに抽選で1名の方に『S桃鉄』『桃伝ターボ』『桃活』のゲームソフトを3本まとめてプレゼントだっ!!

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部
「桃太郎新聞」係



桃伝Ⅱついにデバッグ開始!!

マルカツ
勝
桃太郎チーム直送
桃太郎新聞

4メガに入りきらない!?

残暑も厳しい8月末から、いよいよ『桃太郎伝説Ⅱ』のテストプレイが始まった。

ゲームの要である戦闘のチューニングには、十分な時間をかける意向であった桃太郎チームだが、残された時間は少なく、関係者は焦りの色を濃くしている。

こんな事態を招いた原因は、『桃伝Ⅱ』スタッフによる、常軌を逸したゲームシナリオらしい。

ことに、その数多いイベントと、キャラクター性豊かな、細かい演技を必要とする登場人物たちに、プログラマーであるハドソンの飛田、三上両氏は頭を痛めている。

また、ファミコン版『桃太郎伝説』や、PCエンジン版『桃太郎伝説ターボ』の続編とはいえ、パーティ制導入による新戦闘システム、お供への命令コマンド、増えた術の数々とその修行、多くの新アイテム、ミュージカルそこのけの音楽曲数など、前作を超える要素ばかり。以前と同じように作ればいいというわけにはいかないのが、ゲーム制作の大変なところだ。

とにかく戦闘モードのチェックは「やってみなければわからない」のだ。少しずつ数値をかえてはテストを繰り返すデバッグ作業は、地味だが、ゲームにとって大切な仕事だ。いつもは冗談ばかりの桃太郎チームも、このときばかりは真剣そのもの。戦闘、イベント、セリフのチェックなど、「ゲームバランス」を決める大詰めなのだ。

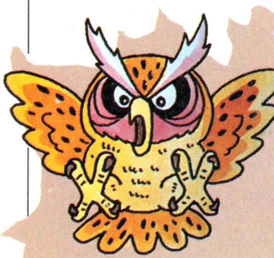
しかも、その豊富な内容ゆえに「4メガには、どうやっても入らない」という大問題が持ち上がったという。実はシナリオ完成時より懸念されていたメモリ問題が、プログラム中に表面化したらしい。

これについては、「イベントを削るぐらいなら、いっそ6メガに」という声もあがっているという。

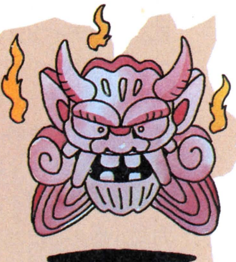
いずれにせよ、『桃伝Ⅱ』がおもしろいゲームとして、一日も早く完成することを願っている。



⬆ただいま『桃太郎伝説Ⅱ』デバッグ中。どんなゲームに？



⬆しまふくろう
飛んできて、足の爪での一撃は痛そう。



⬆かえんがわら
鬼の顔をしていて、炎をはくかわらだ!!



➡げらだひひオニ
名前もスゴイけど、見るからに強そう！

㊣桃太郎新聞社
社主／さくまあきら
主筆／服部隆彦

『桃伝ターボ』感想文特集

『桃伝ターボ』を応援してくれてありがとう!! どこがおもしろかったか、みんなが答えてくれたので、紙上大特集だよーん!

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

●といちやで利子がつく!!
狭山市・堤大輔

●ファミコンの『桃伝』とくらべてリアルになり、犬やキジやサルを連れていておもしろかった。
多久市・坂田賢一郎

●絵も大変きれいだし、イベントが変わったところがいいよ!
鳥取県・冨永薫

●RPGって大好きなんですが、これはさらにおもしろい。あまりムズくないし、敵キャラも、おもしろいのがいっぱい。とにかく、楽しくプレイできるのがいい。
静岡市・杉山亨

●ファミコンとくらべて、敵が多くなった。関係ないアイテムが、楽しい。
交野市・内藤孝紀

●ギャグがおもしろい。特に「ミスターオニック」がよい。
静岡市・内山道矢

●変化があって、進みが早いので、どんどん時間を忘れてしまった。経験値も、すぐ上がっていくし!
岩槻市・吉田英子

●シャレ
津山市・篠井和洋

ハドソン第1線開発者が伝授するゲームデザイナー養成講座

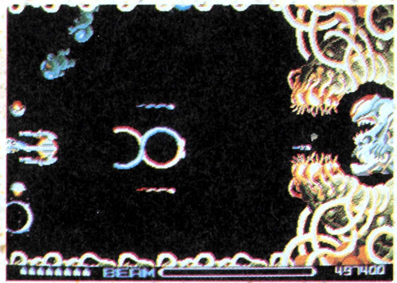
ゲームデザイナー虎の穴

LECTURED BY
㈱ハドソン技術本部 第3開発課 ゲームディレクター 植山幹郎

第4限目

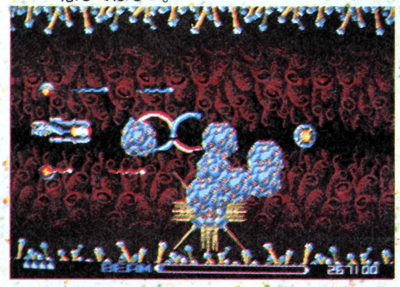
（情熱）

最後は意志の問題なのだ



※3 ⬆安全地帯を確保するため、パッドを後ろへ入れたところ。フォースが広がっているのがわかると思う。

※2 ⬇こちらはノーマルの状態。左のフォースと見比べて、開発者のこだわりぐあいを実感してほしい。



今年の北海道は、どうなっているんでしょう。涼しいはずの9月なのに、まだまだ暑い日が続いています。『桃伝II』の最終調整で来道中のさくまさんも、期待はずれのポンポコリン。毎日汗だっくのピーヒャララで、労働しています。私はといいますと、先月同様相も変わらずデバッグとマスター上げが、えんえんと続いています。あたかも『SSS』のネオシーザーに乗りこんで、「キャラバン1時間モード」ノーミスクリアを強いられているようです。しかもこの後『桃伝II』の最終デバッグという大仕事が控えています。私の毎日は、本当にゲームのような毎日です。

別に札幌が暑いからではありませんが、今回は情熱について書きまくりたいと思います。情熱なんていう言葉は、なんとなく気恥ずかしくて、クサイ表現かもしれません。今どきはやらない言葉かもしれませんが、バイタリティをもった適当な言葉です。

情熱といってもたくさんありますが、まずは「最後までやり通す情熱」です。以前にも書きましたが、現在1本のゲームソフトを制作するには、半年から1年あるいは1年半以上と、開発期間が長期化しています。その上5名から20名以上のスタッフが、1本のソフト作りに関わっています。その中で陣頭指揮をとるゲームデザイナーには、強固な精神力が要求されます。意志薄弱、優柔不断では、務まりません。『SSS』開発中、川田くんは毎日念仏を唱えるように「やるぞ！　やるぞ！」と自分自身に言い聞かせて仕事を続けていました。周りの人間からすると、異様な雰囲気かもしれませんが、ゲームデザイナーとして本格的にデビューした川田くんにすれば、当然のことだったと思います。開発期間の半年の間[※1]、本当にゲームが完成するだろうかという不安や、アイデアが思うようにまとまらなくて、苦しいこともあったと思います。しかし、あきらめずに最後までやり通す情熱があったからこそ、ゲームは完成したわけです。

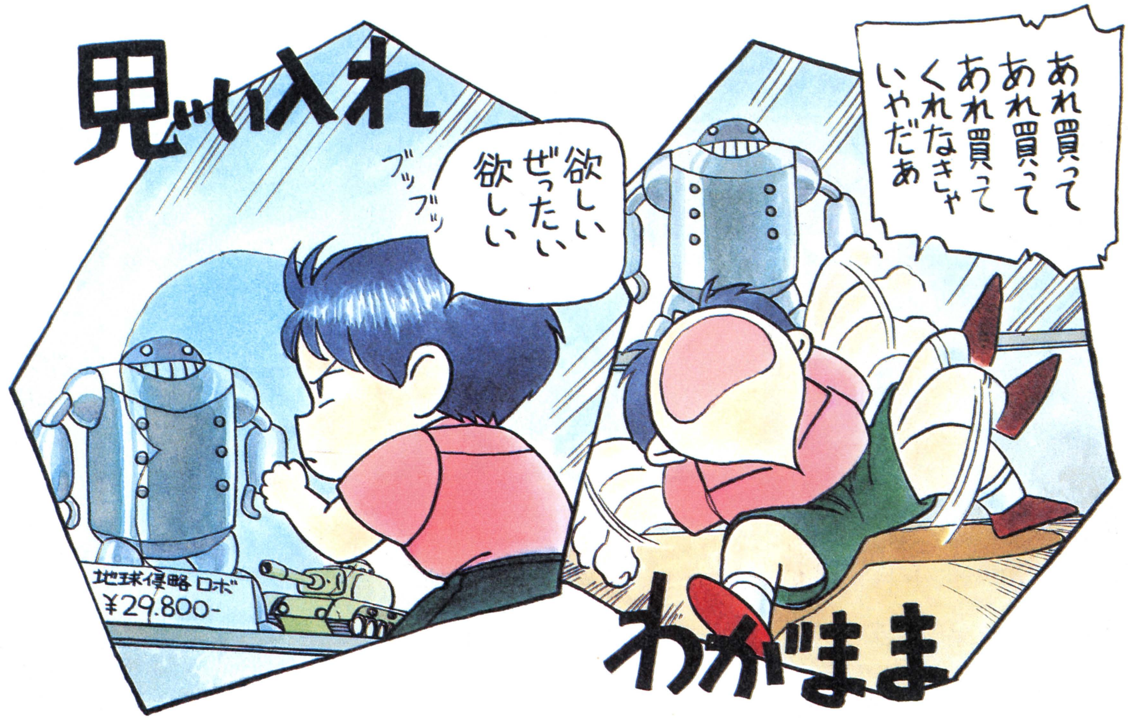
たとえば、読者のみなさんが夏休みの始めに、休み中の予定表を綿密に立てたとします。しかし、この予定表どおりに毎日を過ごせる人は、はたして何人いるでしょう。今年の夏休みは予定表を作って、有意義なものにしようと考えるのは、サザエさんちのカツオくんでも考えます。しかし、実行となると話は別だと思います。しかも夏休みは過ごし方の問題ですが、ゲーム作りは物を作り上げていく作業です。面白いもの、楽しいものを完成させるのは情熱しかありません。

次に挙げる情熱は、「こだわり」です。ゲーム作りの原動力は、思い込みです。「自分が作るシューティングゲームはこれだ！」と、考える思い込みがあってこだわりが生まれ、ゲームができ上がってきます。『SSS』のキャラバンモードを例にあげますと、自機が使える武器はマルチ・ビームだけです。この武器は単なる通常弾で、パワーアップは弾の発射方向が増えるだけです。どうして武器を限定するような仕様になったかといいますと、シューティングゲームの腕を競うためには、できる限りテクニックの上下が点数に反映されるようにしたい。キャラバンは運も必要だが、やはり基本はプレイヤーのテクニックだと考えた川田くんのこだわりです。このこだわりをゲーム完成まで持ち続けることが、自分なりのゲームを作る上で一番大切なことです。

開発途中で、周りの人間からいろいろな意見を出されて、迷ってしまっては、ゲームの完成はありません。細かくいうと、マルチ・ビームの形、発射される間隔など、すべてのことにこだわりを持たなければなりません。自分が持っているアイデアやイメージを、絵や文章や言葉も添えてスタッフに伝えるためには、やはり情熱が必要です。ただ、ここで気をつけなければならないことは、独りよがりのわがままにならないようにすることです。

※1 半年というのは、実はたいへん短い期間だということをわかってください。

ILLUSTRATED BY
富士　宏



こだわりとわがままは違うものです。こだわりとは、思い入れです。『R－TYPE』を移植した時の話を例にあげると、たとえばフォースです。ユニットを取ってフォースをR－9号に付けて飛行すると、前進している時はフォースは右回りをし、後退する時は左回りをします。こんなことは、ゲームの本質からはずれたどうでも良いことなんですが、オリジナルゲームの思い入れにこだわったわけです。それと、ユニットを3個とった時のフォースは、前進するとフォースのアンテナのようなのが縮まり※2、後退すると広がるんです※3。メモリが足りなくなるので、この部分はカットしようという意見が出ました。縮まるアニメーションは泣く泣くカットしましたが、広がるアニメーションだけはこだわって残しました。このように、ゲーム中のすべてのことに神経を張りめぐらして、こだわりを持ち続けるのは情熱です。みなさんためしに自分の好きなゲームを思い浮かべてみてください。作り手のこだわりが、けっこう自分の好きな部分になっていたりしませんか。ある敵のアニメーションがかわいいとか、自機の傾いたところがカッコいいとか、爆発した時の演出が凝っていてスカッとするとかｅｔｃ……。作り手のこだわりは、必ずプレイヤーに伝わります。

次に挙げる情熱は、「自分の思いを伝える情熱」です。前回、前々回で書いていたように、われわれは自分のイメージやアイデアを紙に書いて相手に伝えますが、特に大切な部分や細かいことは熱っぽくしゃべることになります。自分のアイデアのすごさ、すばらしさを相手に伝えるためには、熱意が必要です。その熱意がそれぞれのスタッフを動かします。しかし、それが説得力のあるものでなければ、話にもなりません。『SSS』の中でフル装備の時にクリスタルを取ると、画面いっぱいに爆発が起こるようになっていますが、最初からあった仕様ではありません。実はこれは、土壇場で私が川田くんを説得してつけてもらったものです。完成間近い『SSS』を見ていて、どうも地味にまとまっている。今一つパンチに欠けている。そう感じた私は、派手好みのハドソン※4らしさを出すにはどうしたら良いか考えた末、画面一面の爆発を仕様に加えてもらうようにしました。もともと川田くんは、前にも書いたように、できるだけテクニックの差が点数に現れるようにしたかったので、特殊なアイテムを排除していました。しかし、川田くん自身も爽快感が多少足りないように感じることがあったので、説得には大した情熱は必要ありませんでした。もし、この時川田くんの思い入れが強くて、特殊アイテムは嫌いだということになったら、お互いにトコトン納得するまで議論することになったでしょう。情熱プラス忍耐も必要になります。

ゲーム作りには、バイタリティあふれるさまざまな情熱が、必要であることがおわかりいただけたと思います。くれぐれも無口な偏屈者になりませぬように。毎月毎月発売されるゲームソフトを見ながら、このゲームのここがダメだとか、これは面白くないとか言うだけの、評論家にはならないようにしてください。それぞれのゲームの気に入らないところをピックアップして、自分だったらどのようにするか、どうまとめるかを考え、自分の頭を鍛えるようにすると、良いと思います。しかし、全然ゲームもしないでそんなことばかり考えていると、頭デッカチになって、単なるガンコ者になってしまいます。他人の話をよく聞き、柔軟な頭で考え、説得する時は情熱をもって語る。ゲームデザイナーは、人を動かす仕事です。サーキット・トレーニングで力をつけてもだめですよ。情熱がなければ人の心は動きません。胸のランプの点滅が速くなってきたので、来月お目にかかります。

※4 この評判は、今や開発者にとっては使命となりつつあります。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報

新作パソコンRPGに注目だぁ！



Xak II［サーク］

© 1989 MICRO CABIN



超リアルな"VRシステム"搭載！

以前に太鼓判コーナーでも紹介したことのあるアクションRPG『サーク』。その続編『サークII』がこの秋登場するんだ。

この続編でも大きいものは大きいままに、というリアルなサイズでの対比を実現したVRシステムを搭載。さらにバージョンアップしてゲームのリアリティを表現しているぞ。

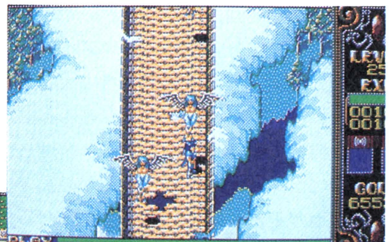
やっぱり建物ってのは人間の何十倍も大きいはずだし、フィールドの木だって人間より大きいほうが自然だもんね。

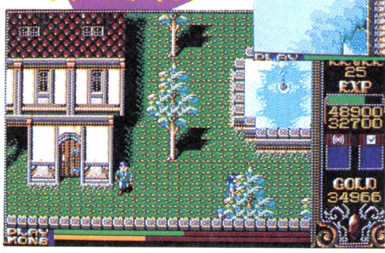
それから、このゲームでは"高さ"を表現するために多重スクロールを使っているんだ。右の写真のように雲間から見える地表などが、微妙な動きをしてくれるので「もしも落ちたら」という恐怖までもバッチリ感じさせてくれるぞ。

まさに、広さを実感させてくれる壮大なこの『サークII』。キミにもぜひこの感覚を味わってみてほしいぞ。ついでにいえば、マイクロキャビンのオリジナル作品なんだから、PC移植の可能性も考えてくれるとうれしいよね。

恐怖の高層スクロール

建物はリアルサイズ





⬆まさに"高所"という感じの画面。多重スクロールがさらに怖さを感じさせてくれるぞ。

⬅街の中の建物なども、実際に見て感じるような大きさに描かれているんだ。

マイクロキャビンより

PC8801	10月12日発売	￥8,800(税別)
PC9801	10月発売予定	
MSXII	11月発売予定	

会話が楽しい美グラフィック



ピクシー

⬅戦神デュエルの血をひく主人公ラトクを助ける妖精。前作の『I』から引き続きの登場だ。

シャナ



➡ゲーム開始早々のイベントで出て来る、モンスターに捕まってしまっている女の子。

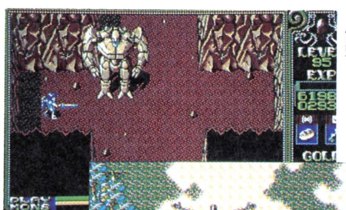


セスト・アリーナ

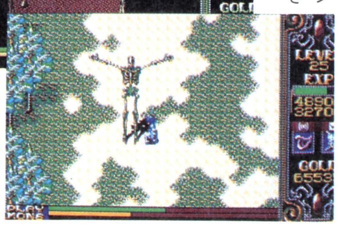
⬅ゲーム最初のクエストを与えてくれる、バヌワの街の町長。いつも多くの悩みを抱えているらしいお人。

超迫力のビッグモンスター

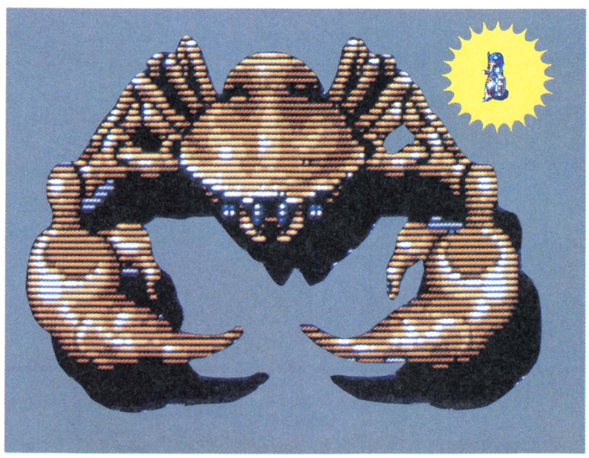
『サーク』シリーズは、アクションRPGということもあって、モンスターたちも魅力の1つなんだ。特に逸品なのは、ドでかいボスキャラ。ただでさえ大きめのキャラが多いゲームなのに、なんと右の写真のようなとてつもないヤツまで登場してくるのだ。これぞ、超迫力！　といえそうだよね。



⬅多彩なパターンを持つ敵がたくさん出てくる。



➡大きさをまざまざと感じさせてくれるヤツ。



⬅ドッギャーン!!　こ、これはスゴいぜ！　これほどのでかいヤツがきちんとボスとして登場しちゃうんだから驚き。

移植人気投票結果
8月集計分

今月の動向：いやあ、ひさしぶりにスペースが復活したなぁ。今月はおもいっきり動向を分析しちゃうぞ。で、特に目につくようになったのは、上位グループの票数が下がっていること。『グラII』などは、ほとんど止まってきてしまったもんね。あとは、下位グループの台風の目『エメドラ』強し！　ってとこかな。

順位	累積ポイント(今回)	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	19781(689)	1－	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	もうすぐ2万票だぁ～!!　ところで、2万票になったら何かあるのかなぁ!?千葉県　山田章司くんの感激と疑問。みんなの熱意しだいです(月報社)。
2	10793(236)	2－	テトリス	PC(ARC・FC・GB)	ファミコンの『テトリス』は操作しにくいし、画面はキタナい。ゲームボーイは色がない。だからＰＣ版が欲しいよぉ。千葉県　山野辺浩治くんの希望。
3	10419(81)	3－	グラディウスII	ARC(FC・MSX)	スーパーファミコンには、『III』の移植も決まっているというのにぃっ！　なんとかしてくれぇ！　群馬県　大玉洋二くんの苦悶。
4	7667(290)	4－	天地を喰らう	ARC	どうか、どこかのお偉い人にカプコン様を説得してみてほしいでやす。せめて『天地～』だけでも！　熊本県　坂井幸寿くんのお願い。
5	7352(415)	5－	ファイナルファンタジー	FC(PC)	『ＦＦ』から『ＦＦIII』までをまとめて(少し高くなってもいいので)、ＳＧで出してほしい。これは売れるぞ！　岐阜県　三品弘司くんの意見。
6	4458(18)	6－	三國志	PC(FC・MSX)	光栄さま、ＣＤロムユーザーが一揆を企てているもようです。歴史シリーズを与えて、忠誠度を上げましょう。東京都　梨本寛孝くんの進言。
7	4119(257)	7－	R-TYPEII	ARC	ちっくしょう!!　これだけ待っているＰＣユーザーを差し置いて、ＳＦＣなんぞに出すってのはどういうことじゃい!!　千葉県　カルロスＵＫＩＫＩくん。
8	3951(268)	8－	SDガンダム	FC(GB)	ＰＣエンジンにも、『ＳＤ』シリーズの面白さを持ってきてほしいなぁ。ねえ、みんなもそう思うでしょ！　新潟県　吉田洋行くんの呼びかけ。
9	3641(112)	9－	信長の野望(全国版)	PC(FC・MSX)	ついに移植決定。メディアはＣＤロム。な～んてなったらいいのに……。光栄さん頼みますよ。山口県　王様の耳くんのニセスクープ。
10	3310(344)	10－	ファイナルファイト	ARC	ぐおお～っ!!　なして、ＳＦＣに移植されてＰＣには来てくれんのじゃい!!こうなったら暴れるちゃるぞぉ。京都府　ドラゴン花火くんの雄叫び。
11	2759(153)	12↑	エリア88	ARC	
12	2755(147)	11↓	フェリオス	ARC(MD)	
13	2584(119)	14↑	ウィザードリィ	PC(FC・MSX)	
14	2530(24)	13↓	ドカベン	ARC	
15	2519(487)	18↑	エメラルドドラゴン	PC	
16	2374(274)	16－	グラディウスIII	ARC	
17	2142(8)	15↓	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	
18	2117(23)	17↓	ウィロー	ARC	
19	1776(61)	19－	忍者龍剣伝	ARC	
20	1481(4)	20－	ベストプレープロ野球'88	FC	

世代交代が着々と進行中!!

思えば、このコーナーも2年近く続いているわけなんだけど、その間にチャートに登場してきたタイトルもだいぶ変わってきているね。

最近では、それも特徴を持って変遷しているようで、なかなか知られることのなかったパソコンソフトが登場するようになっている。これもRPGが多いメディアなせいかもしれないけど、移植の可能性も低くはないから、より実現性があるかも。

目指せ！チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
1477	パロディウスだ！	ARC
1365	ロードス島戦記	PC
1251	ロボコップ	ARC(FC)
1198	三國志II	PC

ハミダシ 月報社特選情報箱

ヤッホウー!!　ひさびさのハミダシ情報箱コーナーだよん。今回は、10月の3・4日に開かれる'90AMショーの情報をお伝えするぜ。はたして、どんな作品が今年は登場するか？　現在わかっているところだと、セガからは以前紹介した大型きょう体「R-360」が登場。それからタイトーも大型きょう体を開発して、ショーで発表するそうだ。そのほか、コナミからは参考出展として『ツインビー2』が登場予定。カプコンからは『ＵＳネイビー』、『あした天気になあれ』が発表されるらしいぞ!!

帰ってきた!!

読者の大声 SPECIAL

◎さあ、今月は読者のみんなから送られてきたハガキを、ドドドーンと紹介しちゃうぜ!!

☆データイーストさん『ダークシール』をSGアーケードマニアのために出してほしいなぁー。

岐阜県　三品弘司くん

☆PCユーザーの皆様、いまさら『DQ』『FF』『テトリス』なんて言ってないで、もっとよいゲームを望みましょう。

東京都　小林法央くん

☆『大工の源さん』の「てやんでい！」には笑わせてもらいました。コミカルなのに迫力満点。操作性もかなりよいと思います。

宮城県　大友康弘くん

☆『サイレントメビウス』は絶対CDロムで出すべきです。デジタルコミック第2弾とかなんとかいって、ハドソンとかどこかに移植してほしい。

埼玉県　佐藤雄一くん

☆「効果のある直訴」をするためには、編集部が"みこみありマーク"とかをつけて、少しでも可能性のあるタイトルに票が集まるようにしてはどうでしょうか？

群馬県　鹿妻秀行さん

☆チャートの順位づけを、その月の投票数で決めたほうがいいと思う。

埼玉県　大道英治くん

◎というわけで、このへんでおしまい。来月もみんなの火を吹くような意見を待ってるからねっ!!



⬆神奈川県　ガルン♀さん



⬆埼玉県　堀口大介くん



⬆埼玉県　マルカツくん



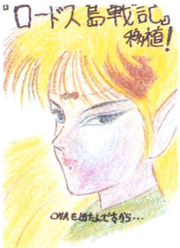
⬇千葉県　JINくん



⬅長野県　花月佃竹さん



⬅宮城県　倉林晶くん



⬅秋田県　阿部光博くん



⬅愛知県　Y・S・くん



➡京都府　ZAKIくん


➡岡山県　子玉旺一くん



➡高知県　森岡幹博くん

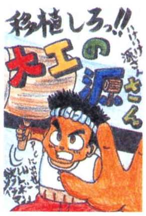

➡島根県　四条くん



⬆愛知県　カシューくん



⬅神奈川県　エリスさん



⬅広島県　蔵元健太郎くん


⬅石川県　堀内磨くん



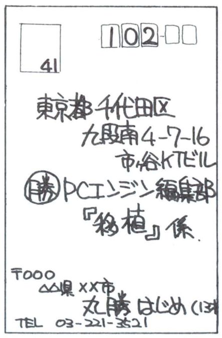
⬅兵庫県　さんどら☆えっくすさん

このコーナーのあて先

ほほほ、やっとみんなのハガキパワーが以前並みにもどってきたようだね。うーん、うれしいこっちゃ。この調子で来月もたのむよん。

このコーナーへのハガキの書きかたは、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢・電話番号と、ウラに移植希望のゲームを3本まで、それから欲しいゲーム名を1本書いて送ってね。毎月5名様に欲しいソフトをプレゼントしちゃうぜ！　今月の当選者はいつもの通り欄外に発表しているよ。

あて先：〒102東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部
「移植」係



⬅オモテはこんな感じに書いて送ってね。



⬅ウラはキミの好きなように書いてOKだ!!

〈当選者大発表〉茨城県　新和也くん、神奈川県　小原勇喜くん、鹿児島県　プーリップさん、東京都　徳原裕介くん、奈良県　真田賢くん。以上の皆さんでした、おめでとう!!

開戦前夜

企画・原案　G／F PROJECT
システムデザイン・プログラム㈱ヒューマン
コミック　高長　歩
製作　㈱ＰＣエンジン



ヒューマン&㊕PCが贈る！SF艦隊戦 誌上ゲーム

Burning Cosmos Gaina Wars

ガイナウォーズ

次号（10月30日発売号）よりスタート！

ゲーム設定作成のため
用意された資料の山!!



◉システム製作はあのヒューマン!!

ゲームの根幹となる処理システムは、ヒューマンが完全製作。定評のある高度なシミュレート技術を使って、完璧なる誌上ゲームをキミたちにプレゼントだ!!

◉コミック&読者参加ゲーム

ゲームの基本設定は、宇宙空間を戦場として、2大軍勢が激突するというもの。参加者であるキミはどちらかの軍に自由参加。勝利による階級上昇を目指せ!!　膨大な資料によって作成されたストーリーは、コミックになって展開するぞ!!

いよいよ隔月連載開始！

読者参加ゲーム企画　第2弾

ファンタジー
誌上メイル
RPG

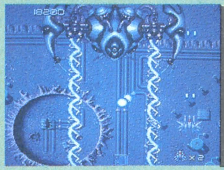
「ファージアスの邪皇帝」

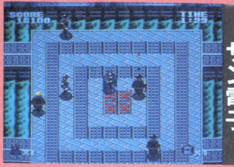
1月号よりスタート

新作ソフト

お毒味チャート

ほしいゲームは多いけど、どれにしようか迷っちゃうよね。そんなときこそ、このコーナーを役立ててね。

評論家 ＼ ゲーム名	ファイナルブラスター	雀偵物語	サイバーナイト
	 ナムコ	 日本テレネット	 トンキンハウス
	9月28日発売／¥6,800	10月9日発売／¥6,780	10月12日発売／¥6,800
極辛代表 岩崎啓真 なんか出張ばかりで、日本中をうろうろしているのだ。おかげであちこちの土地のウマイものに詳しくなってしまった。 	『ボスコニアン』シリーズの第3作で、内容は2作めの『ブラストオフ』に近い。操作性は極めて良好で、グラフィックもさすがのデキだ。ただ、後半面の難易度がすごいので、シューティングが苦手な人には厳しいかもしれない。 ●●●●●●●●○○	ノリはアーケードの麻雀ゲームにストーリーを加えた感じのゲーム。グラフィックのきれいさとアニメは特筆に値すると思う。だが、相手の麻雀が前半はともかく、後半にはムチャクチャな強さになるのはまいりました。 ●●●●●○○○○○	すごくよくできていておもしろい。そのうえゲームシステムが極めて斬新で、かなり驚く内容だ。だが、その斬新さがアダになっているところもあって、少々とっつきづらいのだ。普通のRPGにアキた方におススメ！ ●●●●●●●●○○
辛口代表 ウォルフ中村 隣家の工事が再開された。壁ひとつへだてたところでドッタンバッタンやられるのは、非常につらい。早く終わらないかなー。 	このゲームの特徴は、なんといっても逆スクロール。少しだけとはいえ、今までの縦スクロールSTGでは考えられなかったバックができちゃうワケで、一見の価値はあるぞ！ フェニックスブラスターも、なかなか気持ちがいい。 ●●●●●●●○○○	ストーリー性を持たせるという試みはおもしろいし、いい感じに仕上がっていると思う。グラフィックの雰囲気と生の声も合ってるしね。それだけに犠牲（アクセスの多さ）もあったけれど……。麻雀自体のデキは並といったところ。 ●●●●●●○○○○	さまざまな新しい試みがなされているRPG。それだけに多少のとっつきにくさはあるかもしれない。けれど、それさえクリアしちゃえば世界設定がしっかりしているだけに、どっぷりとハマれるだろう。演出もカッコイイしね！ ●●●●●●●○○○
甘口代表 小池　泉 最近ウォータースライダーに夢中なの。あのスピード感がたまりましぇ～ん。次は、フリーフォールに挑戦するんだぁ～い。 	グラフィック関係はかなりシブめ。内容もかなりハードなSTG。特殊攻撃のフェニックスブラスターがけっこうカッコイイんだけど、どーせなら自機の5倍くらい大きい火の鳥にしてオオッ！ って感じを出してほしかったわ。 ●●●●●●●○○○	ビジュアルシーンに出てくるGALたちは超プリティー。このグラフィックだけでも一見の価値ありね。でも麻雀に勝って情報をもらうAVGだから、多少でも麻雀知ってたほうが楽しめるかな？ 技でズルもできるしね。 ●●●●●●●●○○	メカニックな感じがイカスSF・RPG。フィールド上では割とフツーなのね。でも宇宙船での星間移動やSLG風の戦闘シーンなど新しいシステムもいっぱい。戦闘シーンのアニメもスピーディーでいい感じ。 ●●●●●●●●●○
中辛代表 ミロはじめ 先日『ファイアーエムブレム』をクリアした。しかし、多数の犠牲者を出したせいで、エンディングがすごく悲しかった……。 	とにかくスペシャル難しいゲームだ。敵が画面外に消えても弾を撃ってきたのにはまいったね。しかし、パワーアップした状態で死んでも、緑のカプセルを取ることができれば、死ぬ前と同じ状態で遊べるのは親切で気に入った。 ●●●●●●●○○○	ほとんどアドベンチャーのノリに近いゲームなんだけど、麻雀とアドベンチャーの結びつけが、ちょっと強引かな？ まあ、実際にありえないことが実現できるところに、ゲームのよさがあるとしたら、多少の強引さも魅力かな……。 ●●●●●●●○○○	エンジンで数少ないRPGの登場、しかも僕自身SF関係が好きだということもあってハマッたね。最初のうちはちょっととっつきにくい気がするけれど、慣れるとゲームをやめるきっかけがつかめなくなって、結局ハマリなのだ。 ●●●●●●●●○○
アンカーマン 怒濤久美子 涼しくなったら睡眠時間が増えたわ。 	このゲームの火の鳥って、昔の「ガッチャマン」を思い出させるわね。"人知れず忍びよる白い影！" なーんてね。	リアルなグラフィックの女の子がいっぱいね！ うーん、ドクミの好みは大学にいる胸の大きい娘だな。	クローンシステムって便利よねぇ。いい男を何人も作って、世界中の恵まれない女の子に喜んでもらえるものね。

バットマン	琉球	ナグザットスタジアム	エアロ・ブラスターズ	私のメインディッシュ
 サン電子	 フェイス	 ナグザット	 ハドソン	
10月13日発売／¥6,500	10月26日発売／¥5,400	10月26日発売／¥6,800	11月2日発売／¥6,500	
ビジュアルシーンは映画そのものの素晴らしさで最高！ ゲームのグラフィックも素晴らしい。が、内容は味付けを変えて迷路の要素を強くした『○○えもん』。途中でメゲてしまうぐらいに面数が多いのにもまいった。 ●●●●●○○○○○	一見は『テトリス』風なのだが、実際は全然違う純粋パズルゲーム。ルールは極めて単純でわかりやすく、アクション要素もないので、じっくり考えたい人が遊べるのがいいところ。さらに2人同時プレイも燃えるぞ！ ●●●●●●●○○○	『パワーリーグ』とはまた一味違った雰囲気の野球ゲーム。特徴としては、とことん徹底的に自分の好みにゲームを調整できるところ。操作性もいいし、グラフィックも味があっていいと思うが、もう一押しなにか欲しかった。 ●●●●●●●○○○	アーケード版の欠点だった難易度の上昇を解決して、すこぶる爽快なシューティングに仕上がっている。後半の難易度が少々すごく、下手をするとアーケードより難しいのではないかと思われるところもあるが、素晴らしいデキだ。 ●●●●●●●●●○	今月は『エアロ・ブラスターズ』、『ファイナルブラスター』の2つを推したいと思う！ どちらも難易度の高いシューティングだが、完成度が高いので、この2つは外したくない。また、今までのRPGに飽きた人は『サイバーナイト』は要チェックだ。このシステムの斬新さにはすごいものがある。あとのゲームは好みに応じてどうぞ。
攻撃するよりも逃げることに重点がおかれているようで、スカッとした気持ちになれなかった。黙々とステージ数を重ねていくのも味気ない。5ステージごとにボスを設定し、積極的に攻撃できるようにしたらおもしろかったのでは？ ●●●●●○○○○○	トランプを使ったパズルゲーム。高得点を出すためには柔軟な考え方が必要になるので、堅くなった頭のトレーニングには持ってこいだ。ただ、アイデアはおもしろいと思うけど、ゲームとしてはあまり魅力を感じなかったんだよね。 ●●●●●●○○○○	風の概念がとてもユニーク。どうして今までなかったのか、不思議に感じちゃうほど自然なんだ。その逆に不自然だと感じたのがバットスイングや、守備のときの飛びつき。ちょっとクセが強く、慣れるまで時間がかかっちゃうかも？ ●●●●●●●○○○	良質のシューティングゲームだ。特に高速スクロール面の爽快感は最高！ ただ、ちょっと気になったのは、オプション兵器に当たりハズレがあること。シーンに合った兵器を取りそこなうと、一気に難しくなっちゃうんだよね。 ●●●●●●●●○○	今月は『エアロ・ブラスターズ』と『ファイナルブラスター』をおススメ。PCエンジンのSTGにはよくできた作品が多いけれど、この2本は過去の作品と比べても負けていないと思うゾ！ また、SFムードたっぷりの『サイバーナイト』にも注目してほしい。既存のRPGとは違ったオリジナルのシステムがいい味を出しているのだ。
ゲーム内容はほとんど『ドラえもん』のノリ。でもアイテムのパワーアップなしではちょっと生きていけない感じ。正義のヒーローなんだからもう少しスタスタ歩いて、シュビビッと攻撃してほしかった。ビジュアルシーンはすごい。 ●●●●●●●○○○	アクション要素のないパズルゲームってひさしぶりでミョーに新鮮な感じ。ポーカーをよく知らない人にも楽しめる工夫がされているのが親切ね。ポーカー知らなかった私も十分楽しめちゃった。2P対戦も燃えちゃうよっ。 ●●●●●●●○○○	このソフトならではっていう新しさとかウリはあまりないんだけど、ていねいな作りがとってもイイ感じ。選手の表情がコミカルなとこが気に入ってるの。特にエラーのときとかね。野球ゲームファンじゃなくても要チェックよ。 ●●●●●●●●○○	高速スクロールがキモチいい横スクロールのSTG。グッとパワーをためてドカンと敵を全滅させるのもカ・イ・カ・ン。移植ものの場合2Pプレイってけずられちゃうことが多いんだけどこのソフトはしっかり移植されてて二重丸のデキ。 ●●●●●●●●●○	今回のおススメは『エアロ・ブラスターズ』。スクロールの速さや画面のきれいさにきっと満足できるわよ。RPGファンなら一風変わった『サイバーナイト』が楽しめると思うな。ナムコさんのゲームはすべて集めて、コレクションになっているのよ♡ ということで私はぜった〜い『ファイナルブラスター』も買っちゃうよぉ〜ん。
せっかくバットマンのキャラを使っているのに、それが生かされてない。もうちょっと「バットマンらしさ」を前面に押し出したゲームにしてほしかったような気がする。ゲーム内容はまさに『ドラえもん』って感じかな。 ●●●●●○○○○○	確かこのゲームは、某パソコン誌のコンテストで賞をとったゲームで、その当時見たときには、ここまでメジャーになるとは思わなかったなぁ。縦横斜めにポーカーの役を作ってスコアを競うところは、単純ながらも奥が深いね。 ●●●●●●○○○○	某ナ○○の野球ゲームをだいぶ意識してるな〜って感じ。画面のアングルとかスクロールのしかたなんか、まさに『ワー○タ』だね。ただ、ちょっとしたアラ（打撃時の感覚がヘンなど）があって、いまイチのめり込めなかった。 ●●●●●●●○○○	難易度が高めで、万人受けするSTGじゃないかもしれないけど、ゲームとしての完成度はかなりイイね。2人同時で遊ぶこともできるから、協力しあってゲームを進めるもよし、お互いのジャマをしながら競うのも楽しいよ。 ●●●●●●●●○○	久しぶりにRPGで遊びたいなーって人には『サイバーナイト』をおススメ！ SFものを待ちわびていた人は楽しく遊べるんじゃないかな。あとは、STGが好きでウデに自信のある人には『エアロ・ブラスターズ』や『ファイナルブラスター』がおいしいと思う。今月はとび抜けたソフトがないから、選ぶのに苦労したよ。
ドクミ、ジョーカーってなんだかスキだなぁ。だって妙な雰囲気がおもしろいんだもの。でも彼氏にするのは勘弁。	まっかせなさーい!! こう見えてもドクミは、カードゲームは得意なんだから。昔は何人もカモにしたものよ!!	小学生の頃って、男の子たちと野球やってたのよね。あーあ、ドクミも男だったらプロになれたかもね（笑）。	ビューン、バリバリバリ…。これってスピード感最高ね。ドクミ、スピード狂だからこういうのってだーいスキ。	あーあ、夏も終わっちゃったわね。これからは、冬のスキーシーズンを楽しみに毎日を過ごすしかないわぁ。

ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活



次号(10月30日売)で「ヤコペッティテレカ」の当選者発表をやるぞう。首をキリンにして待ってろ!!



うなるように無作為!!!! しろー大野先生に救いの手を!!

あて先/〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 シロー大野先生

ニューアイテム続々登場!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、
NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!!
さあ今すぐ申し込んで、友達に自慢しよう!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 T−2



10月6日締切

商品番号 T−3



10月6日締切

商品番号 T−4



10月6日締切

商品番号 T−5



10月6日締切

商品番号 T−7



10月6日締切

商品番号 T−11



10月6日締切

商品番号 T−13



10月6日締切

商品番号 T−14



10月6日締切

商品番号 T−15



10月6日締切

商品番号 T−17



キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった! シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 H−1



商品番号 H−2



商品番号 H−3



商品番号 H−4



商品番号 H−5



商品番号 H−6



アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)

商品番号 A−1



商品番号 A−2



商品番号 A−3



下敷&リトルケースのステーショナリーセット

商品番号 S−3

各¥1,235(税・送料込)

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の計6本が入ったた便利でコンパクトなリトルケースのセット。





宇宙英雄物語

お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号 東京 3-541658 金額 2335
加入者名 ㈱角川メディア・オフィス
払込人住所氏名 (郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号

〈ウラ〉

通信欄
●ロードス島戦記OVAのテレホンカード T-17 1枚
●宇宙英雄物語のステーショナリーセット S-3 1個
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。

③振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2~3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

※一部人気商品につきまして、生産が間に合わず、発送が遅れてご迷惑をおかけしております。大変申し訳ございません。

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

※締切日が表示されているものは、その日までに郵便局にお振り込みください。

ロードス島戦記通信

No.6

本誌と前後して発売される第3巻の「黒衣の騎士」も、すばらしい出来です。ぜひ見てくださいね！　……といったところで、今月はパーティのメンバーが身につけている武器や防具について紹介します。名前を聞いたことがあっても、形や製造方法までは知らない人も多いんじゃないかな？

よくわかる「ロードス島戦記」講座
第3回「武器・防具」について

バスタードソード

片手でも両手でも使える剣です。パーンは非力なので両手で扱っていますが、いずれは片手で使えるようになるでしょう。



賢者の杖

スレインが魔法をかけるときに使用する杖。握りの上にある曲がった部分には、スレインの名前が彫られています。



バトルアックス

ギムが使っている武器です。ふつうの斧と違い、両方に刃がついています。時には、敵に向かって投げつけることもあります。



スーツアーマー

全身を覆うヨロイ。各部分は金属でできていて、RPGでおなじみのプレートアーマーよりも高い防御力を持っています。



レイピア

突く攻撃を得意とする細身の剣です。見た目は棒のようですが、しっかりと刃もついているので、斬ることもできます。



ハードレザー

皮を煮込んで、堅くしたものです。ディードリットが着けている胸あては、このハードレザーでできています。



ダガー

短剣のこと。1巻でウッドがドラゴンに対してしたように、投げることもできます。日常生活でもナイフとして使えます。



レザーアーマー

動物の皮をなめして作ったヨロイ。防御力は低いものの、軽くて音がしないために、スカウト向けのヨロイといえます。



メイス

エトが使っている、こぶのようなものがついている金属製の棒。このこぶの部分で、敵を殴りつけるのです。



ローブ

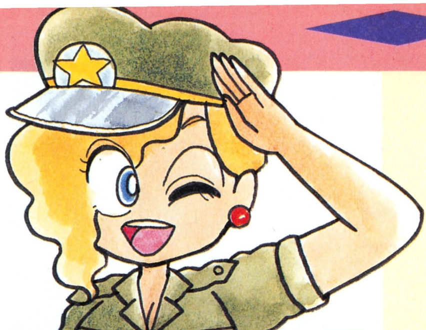
スレインが着ているものです。布でできており、「裸でいるよりはマシ」といった程度の防御力しかありません。



劇場公開記念キャンペーンのお知らせ

『ロードス島戦記』が『宇宙皇子』と一緒に劇場公開されることは、前号でお伝えしたとおり。各館では「記念キャンペーン」が行われ、ゲストの方が舞台挨拶をすることが決定したんだ。日程や登場するゲストなど、詳しいことは下の表を見てくださいね！

福　岡	10月7日（日）	福岡東映パラス2	古谷徹、山田栄子、冬馬由美	☎092(281)0758
札　幌	10月10日（祝）	札幌東映パラス	水野良、草尾毅	☎011(231)2569
名古屋	10月10日（祝）	名古屋東映パラス2	古谷徹、冬馬由美	☎052(971)4012
大　阪	10月13日（土）	シネマアルゴ梅田	古谷徹、山田栄子	☎06(343)1691



マルカツ　アタック
カード　システム

PC・MAC

トレジャーハンターズ

古代通貨MACを掘り当てろ！

新人トレジャーハンターの皆さん、私が「THA＝トレジャーハンター協会」の広報係アイリンです。この新企画では、皆さんに謎の古代通貨MACを発掘するトレジャーハンターとして、大活躍してもらいます！

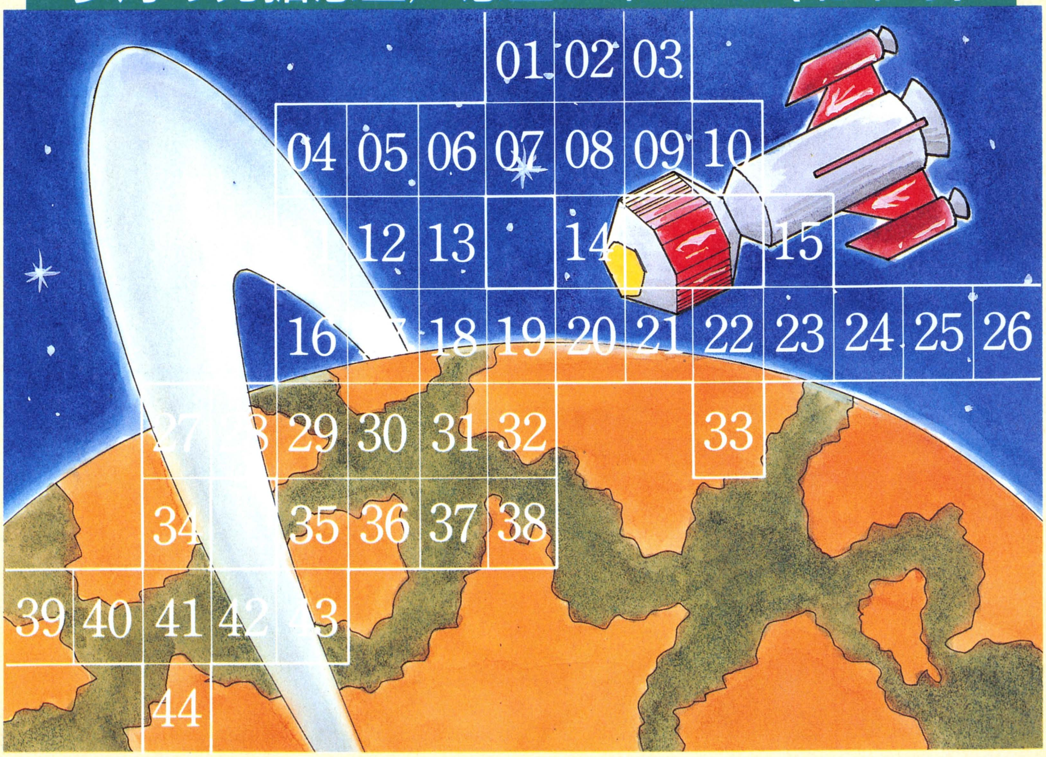
STEP 1 キミの使命は……

人類が銀河連邦を作り上げるほどに発展したはるか未来の銀河暦2918年に、伝説の惑星・地球で使われていたという宇宙一貴重な通貨「MAC」が発見されました。「MAC」があれば欲しいものはなんでも思いのままに手に入るとあって、たちまちのうちに空前の宝（MAC）探しブームが巻き起こったのです。そこで銀河連邦は、「THA＝トレジャーハンター協会」を設立し、トレジャーハンターたちの宝探し活動にルールを与えました。そして今日から皆さんにもTHAから認可証が下りました。今日からキミもトレジャーハンターの一員になったのです。

STEP 2 THA規約は……

トレジャーハンター協会の規約を要約して、説明します。「すべてのトレジャーハンターはTHAに帰属し、毎月THAが指定する惑星の指定地区だけを発掘することができる。発掘をするためには、その惑星ごとに定められた発掘認可料をTHAに支払わなければならない。作業期間などの関係上、各トレジャーハンターが発掘できるのは指定地区の中の1区画に限られる。また1区画ごとに定員があり、ひとつの区画に定員を越える申し込みがあった場合、抽選にてその区画のトレジャーハンターは決定される」。規約を守り、果敢に挑戦してくださいね。

今月の発掘惑星／惑星フォミュラ（北半球）



イラスト／水越かりん

STEP 3
この惑星データに隠された秘密とは…

惑星フォミュラ

☆四輪座恒星グランプリの第3惑星。
☆直径8万km、3つの大陸と4つの海がある。
☆「㊴マクラレン」「⑰ロタス」「(06)ウリアムズ」の3つの衛星を持つ。
☆惑星フォミュラは別名「(04)ハイウェイ惑星」と呼ばれ、惑星全体がアスファルト道路に包まれている。この惑星に住んでいる生物たちの手足は車輪になっており、最高時速300キロくらいの高速で移動している。この車輪生物たちは心臓の大きさで「㉒F１」「⑮F３」「㉒F3000」などに分けられる。
☆惑星北半球には「㊱スズカ」「(01)モナコ」「⑲ベルギ」などの国がある。
☆歴代国王の名前は「⑪アイルトン」「㉞アラン」「㉗サトル」「⑲ベルカ」「⑪アグリ」「(02)ナイゼル」である。
☆宝は「ロタス」と「スズカ」に交わる地点が怪しい。
※MAPの中にこの惑星データの「　」のキーワードを埋めていって、MAPの中の最も怪しそうな所を選んで掘ってみてくださいね。

STEP 4
発掘区画を申し込むには……

左ページのMAPの中から、発掘区画の番号で選んでください。下の見本を参考に、ハガキにその区画番号と住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、THAへの発掘認可料としてMACの右下の数字(点線の中の三角の部分)をその惑星ごとに決められた分だけ切って貼り応募してください。旧MACを使う人は決められた分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

●応募先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部
「MAC⑪」係
締め切りは10月30日必着です。

今月の発掘惑星のフォミュラ(北半球)の発掘認可料は10MACです。また、1区画で発掘できるトレジャーハンターの定員は、10人です。

さあ、あなたもさっそくチャレンジしてネ!!

希望発掘区画
(例：01)

あなたの
住所
氏名
年齢(学年)
電話番号

発掘料
(例：10MAC)
5
5

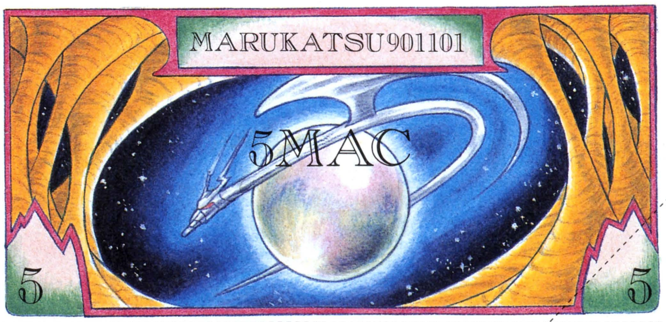


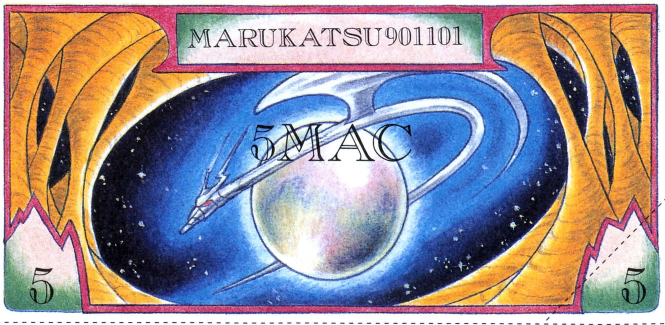
★9月号の正解と当選者★

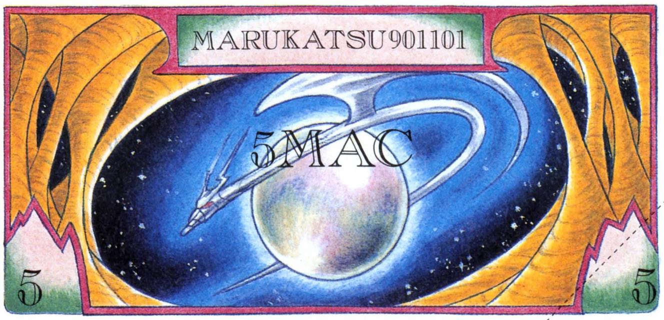
9月号の「スケルトン・クロス～ニュー・ソフトバージョン」の正解は、Ⓒの「パズニック」でした。次の10名の方が当選されましたので、配当MACの3000MACをお送りします。オメデトウございました。

ゲームスタイルを一新した新企画の「トレジャーハンターズ」、いかがでしたか？　謎の古代通貨MACを探す冒険は、まだまだ続いていきます。これからもハガキでこのコーナーにどんどん参加してくださいね。

嶋敏彦(北海道)　桜木一茂(長野県)
嶺岸広伸(宮城県)　安室聡子(兵庫県)
須藤育男(群馬県)　栗田富美子(広島県)
佐伯与一(埼玉県)　丸山和博(山口県)
河合智保子(東京都)　高瀬修(大分県)









イラスト／杉山真理

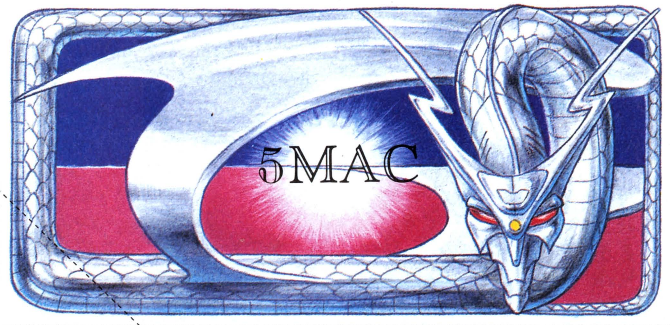


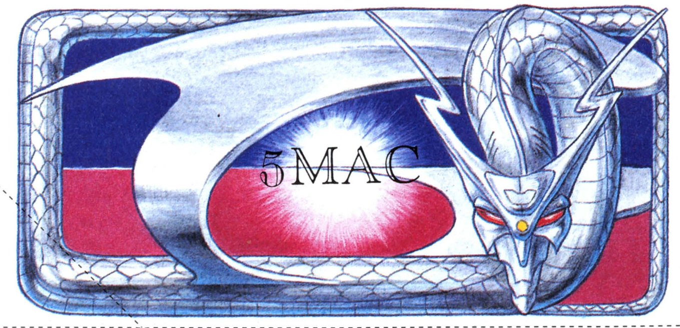
STEP 5

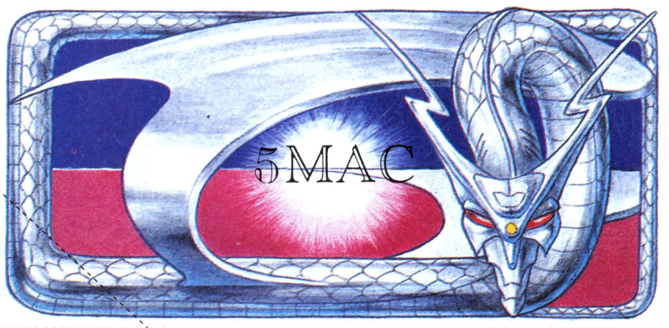
豪華賞品を手に入れるには…

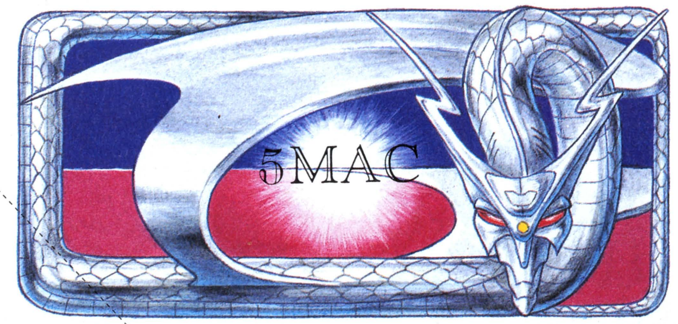
このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名(ソフト希望者はそのソフト名)、MACに加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ（ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して)、前ページと同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし。同じ番号（MARUKATSU901101という数字)のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に							
				ターボパッド	2,200MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ソフト(6500円まで)	2,800MAC	ウォッチ	13,000MAC
(勝)ボールペン	50MAC	(勝)テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
(勝)シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
(勝)専用原稿用紙	300MAC	(勝)Tシャツ	1,200MAC	ソフト(6500円以上)	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	マルチタップ	2,100MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC









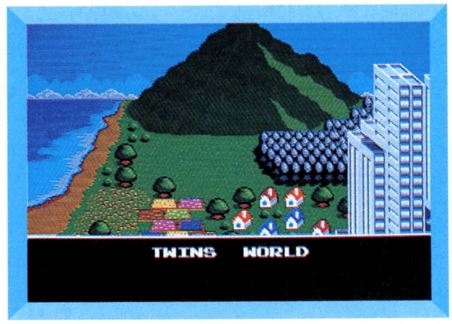
New Soft Times 延長戦

またまたやってきました「ニューソフトタイムス延長戦」。なんと今月は、初のPCエンジンGT対応のゲームが登場するなど、いつも以上に話題が盛りだくさん。ぜ〜ったい読まなきゃソンするぞぉ!!

SPINPAIR スピンペア

メディアリング／12月発売予定／¥5,900

PZG 2M



おニューな絵合わせパズル登場!!

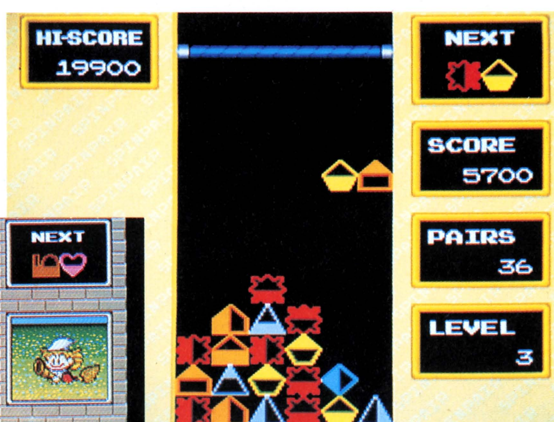
この『スピンペア』は、よく知能テストなどで出てくる絵合わせっぽいノリがあるパズルゲームなんだ。画面上部から落ちてくる2つのキャラをうまく操作して、下に積み上がっているキャラと合体させて消していくというもの。

キャラは、色がついている部分が逆のキャラを組み合わせることによって消えるんだ。たとえば、積み上がっているキャラが下半分に色がついているものとすると、上から落ちてくるキャラは上半分に色がついていればいいというわけ。

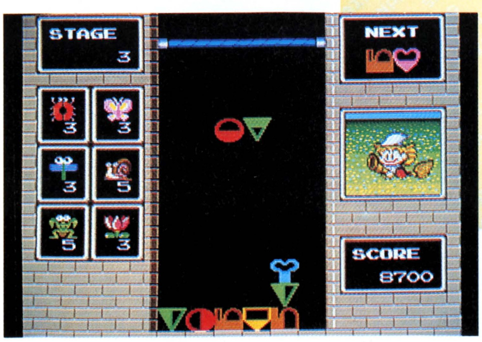
色のついた部分は①ボタンで90°回転させることができるんだけど、クセモノなのは一緒にくっついて出てくるキャラ。これのおかげで1つ消しても隣に1つ余分なキャラが積み重なってしまうんだ。

このクセモノキャラをどう処理するのかがこのゲームの微妙なところなんだよね。あっちを消せばこっちが出っぱり、という感じで上まで積み上がってしまうんだ。でも、このシンプルなんだけど奥の深いシステムは、絶対キミを熱くさせると思うよ。

またこのゲームには、ストーリーモードや対戦プレイなど、モードもたくさん用意されているんだ。とくにストーリーモードは、消すキャラの数が決められていたりして、より長く楽しめそうだぞ。PCGTにも対応しているところがウレシイね。

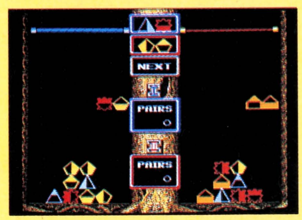


⬆とっさの判断がキミを勝利へ導くぞ。



⬅ストーリーモードは、1つの面のノルマが決められているモード。すべてクリアすれば……。

超白熱！ 対戦プレイ



⬅友だちとプレイすると、またひと味違った楽しさがある。友だちをなくさないようホドホドにね。

キャラを3つ以上まとめて消すことができれば、相手のフィールドに送り込めてしまうところが本編と違うところだね。実力が同じくらいだと最高に盛り上がるぞ。

PCGTの通信機能対応



⬅新ハードであるPCGTの通信機能にも対応しているので、いつでもどこでも対戦プレイができるっ！

PCGTが2台あれば、対戦プレイもできてしまうのだ。話によると、ブロックのシンプルさは、PCGTでも見やすいように設計されているとか。これはなかなか親切！

ビジュアルたっぷりACT

RANMA NIBUNNOICHI らんま1/2







コミックやTVアニメで大人気の『らんま½』がカンフーアクションゲームで登場だ！　オープニングや各ステージごとに、とっても美しいビジュアルが入っているぞ。この冬、期待の1作!!

メサイヤ(NCS)／12月発売予定／¥6,800　ACT

全8ステージの厳しい試練を闘い抜け！

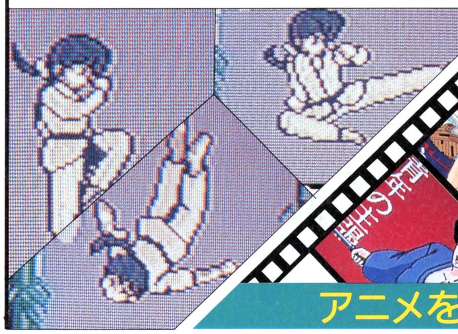
　このゲームの特徴は、ステージごとにまったく違う展開が楽しめること。ただアクションするだけでなく“格闘出前レース”なんて面もあるんだ。ステージ構成はオリジナル1ステージを含む全8ステージだよ。

　原作どおり乱馬は水をかぶると女に変身、お湯をかけると男にもどる。これはとっても重要で、男と女のときで展開がガラリと変わってしまうこともあるぞ。男で進んでいくと闘わなければならないボスも、女でいくと闘わずにすんでしまったりする、というユニークな仕掛けがあって、各ステージごとに使い分けが必要になるワケ。また、あるアイテムを取ると突然玄馬パンダが走ってきて水やお湯をかけてくれたり、敵をけちらして走り去っていくんだ。これは大爆笑もの！

　あとゲームのおまけとして対戦モードが入っているぞ。ボスキャラとの対決と、2Pでの対戦ができるよ。

コミックを越えたアクション

ビジュアルもきれいだけど、アクションも充実していてかなり楽しめるぞ！　コミックやアニメでの乱馬の動きが、画面の中でちゃんと再現されているんだ。





⬇ビジュアルがたくさん。

アニメを越えたビジュアル

アニメそのままの声がCDロムから飛び出すぞ



　ビジュアルで流れるキャラの声は、もっちろんアニメと同じ声優がアフレコしているんだ。女乱馬役の林原めぐみさん、男乱馬役の山口勝平さん、あかね役の日高のり子さんと、他にも豪華な声優陣が出てくるのでお楽しみにネ。



林原めぐみさん

山口勝平さん



井上喜久子さん

日高のり子さん

高山みなみさん

PART.1
らんまの秘密

呪泉境にて

ステージ1は中国での乱馬親子の修業で、野生の動物を相手に猛特訓するんだ。ステージの最後にはお父さんの玄馬が待っていて、修業の成果を試すために対決！　この闘いで乱馬は、呪泉境にある、娘がおぼれ死んだという伝説の泉に落ちてしまう。そして水をかぶると女に変身しちゃうかわった体質になってしまうのだ。

オヤジとの対決

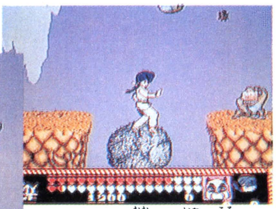




➡おっ、竹やぶの中から虎が出現！　キックで応戦だ。



⬇足場が次々と崩れる！



⬆ゴロゴロと大きな岩が転がってきて、谷間をふさいでくれる。



⬆対決シーンがビジュアルで見れちゃうのだ。

⬅オヤジも拳法の達人！かなり手ごわいぞ。

PART.2
二年E組
九能帯刀

登校中にて

ステージ2は、あかねにむらがる生徒たちをけちらすステージ。ここではあかねがオプションとして登場するんだ。そしてボスは九能帯刀。ボスのところへ男乱馬でいくか女乱馬でいくかでクリアしたときのビジュアル展開が変わってくるので、ストーリーを2倍楽しむことができるよ。

風林館高校の青い雷！





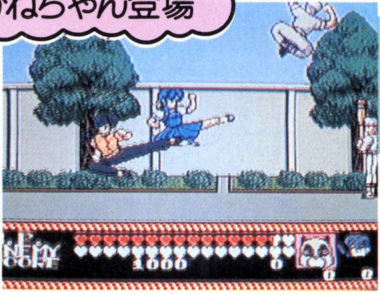
⬆九能帯刀は剣道部の主将。得意技は木刀の素早い突きなのだ。

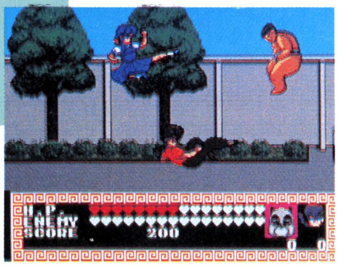


⬅稲妻をバックにハデな登場シーン。

⬅いろんな運動部のやつらが、あかねちゃんを狙っておそってくるのだ。

あかねちゃん登場





➡あかねはオプションとして登場。あかねの動きは、乱馬とワンテンポずれて攻撃してくれる。

PART.3
乱馬を
追って来た男

校庭にて

ステージ3は、乱馬の元同級生である響良牙との対決！　ここはステージの途中がなく、いきなりボスと闘うんだ。良牙は乱馬の宿命のライバルで、すごいパワーの持ち主なんだ。何やら乱馬に恨みがあるらしく風林館高校にのり込んできた。拳法の達人乱馬と、パワーの良牙。すごい対決が見られそうだ。

宿命のライバル







⬆何やら、乱馬に恨みがあるらしい。すごい形相で乱馬をにらみつける。

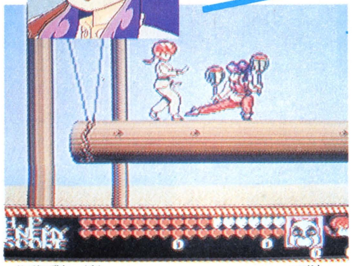
⬆良牙は傘とベルトとバンダナで攻撃をしてくるんだ。

⬅この傘はすごく重いんだけど、片手で持っちゃう。

先はまだ長いぞぉ

中国娘シャンプー





⬆女傑族の娘シャンプー。カンフーの達人でその力は女傑族でナンバー1なのだ。

恐怖道場破り





⬆突然、天道道場に謎の道場破りが登場。あかねがピンチ！　そこを乱馬が助けにいく。

WRITER'S NOTE

何を隠そう、私は高橋留美子先生のマンガの大ファン！　その中でもこの『らんま$\frac{1}{2}$』はお気に入りで、コミックはもちろん、アニメもビデオに録画している。こんな私がぜひぜひおススメしたい1本が、これ。ビジュアル見たさについもう1プレイ…。　（オタクなユウ）

ニューSTGの最新情報

アヴェンジャー AVENGER

日本テレネット／12月上旬／¥6,780　STG



シューティングに戦略性を持たせたことで話題になっている『アヴェンジャー』。カッコいいビジュアルも素晴らしく、今まさに最高峰のSTGへと、着実に歩いているぞ！

戦闘ヘリ"アヴェンジャー"出撃！

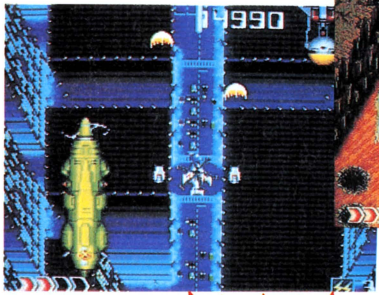
このゲームは、連邦軍の極秘指令を受けて出撃した高性能戦闘ヘリ"アヴェンジャー"を駆って、敵を全滅させる、というSTG。

でも、今までのSTGとは少し操作がちがうんだ。方向キーを入れると自機が傾いて、斜めに弾を撃つようになるという、少し変わった操作系をしている。しかも①ボタンを押すと、斜めになったままで戦うことも可能、という今までにみられなかったおもしろ設計なんだよね。それともうひとつおもしろいところは、面の最初でミッションを選べるという設定。

苦手なミッションは後に回して、パワーアップしたら乗り込む、なんて作戦もとれるんだ。なかなかやりごたえがありそうでしょ！

⬇極悪な同盟軍を必ず撃破しなければ…。





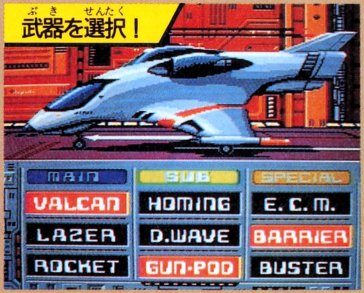


⬅谷間には大きな砲台が！ 破壊しないと通過はムズカシイ。

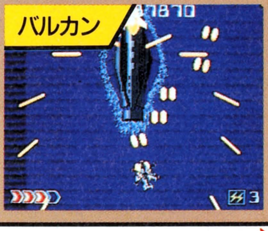
⬅夜の市街地を駆け抜ける"アヴェンジャー"。背景もキレイだね。

面に応じた装備を選べ!!

"アヴェンジャー"は、メイン、サブ、スペシャルといった3種類の武器を装備することができるんだ。各面の最初に、これらの武器の選択画面が出るんだけど、面に応じた武器を装備することが肝心だ。



➡この選択によってステージの難易度が変化することもしばしば……。

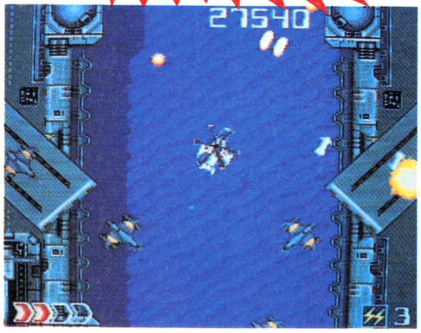


⬅連射のきくバルカン。弾をばらまくのはおまかせ。



⬅貫通力があるので、カタいやつに有効だ。

攻撃をかわし…



➡カタパルトから敵の小型戦闘機が続々と出てくる。うまくかわせ！

ボスと戦って



➡さあ、ボスだ！ デザインもカッコいいけど、弾の量も並じゃないぜ。

撃破！

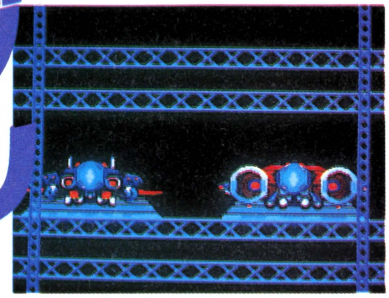


⬆やった倒したぞ！ グラフィックもすばらしい。



バリバリの合体STG!

バーニングエンジェル



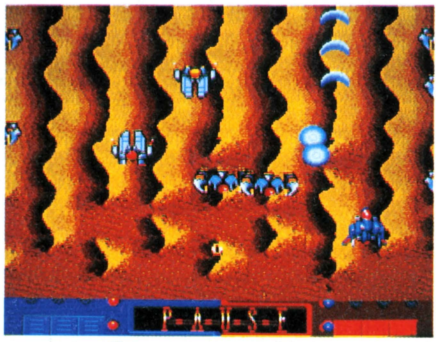
ナグザット／12月発売予定／¥6,700

STG 4M

アーケードゲーム感覚で楽しめちゃうオリジナルSTG『バーニングエンジェル』がナグザットから出るぞ！　今はやりのビジュアルや、ハデなパワーアップ、そして2人同時プレイの合体攻撃は見ものだ！

姉、加賀博士を救出せよ！

悪の軍団"ブラック・インパルス"を組織し、世界征服をたくらむDr.ゲンガーは、防衛軍の切り札である最終兵器を我が物にせんと、開発者である加賀博士をさらってしまった。人類最大の危機だ！　しかし、彼女の妹である「ひとみ」と「あすか」は姉を救出すべく戦闘機で緊急発進…。と始まるオープニングストーリー、ハデにパワーアップして、雨のように来る敵の軍団をやっつけろっ！



⬆ステージは全部で5つあるんだ。各ステージごとに特徴があったり、グラフィックも凝っているよ。

多彩なビジュアル



➡これはオープニングで流れるデモ　姉である加賀博士がDr.ゲンガーにさらわれるところ



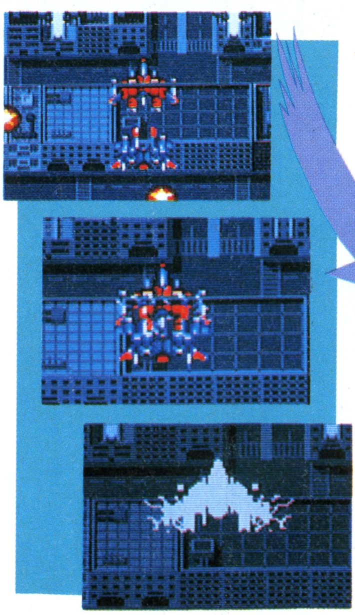
⬅ステージをクリアするごとにいろいろなシーンが用意されているゾ　楽しみだネ

2P同時プレイでは、こんなことができちゃうぞ！

合体

このゲームは2人同時プレイができるんだ。戦闘機の種類は「ドラゴン」と「フェニックス」。この2機が合体すると特殊な攻撃ができるのだ。「ドラゴン・サンダー」と「フェニックス・ストリーム」という2種類の合体プレイができるぞ！　どちらも強力なうえに超ドハデときたもんだ。強い敵、とくにボスキャラにはかなり有効だぞ。

それから珍しいシステムとして、エネルギー共有システムっていうのがあるんだ。これは、仲間のエネルギーが減ってしまったときにキャラクター同士を重ねることで、エネルギーの少ないほうへ多いほうが補給して同量にすることができるのだ。上手な人とプレイすれば下手な人でも先に進めるぞ。やっぱり2人プレイは楽しいよね。



➡これは「フェニックス・ストリーム」。合体している間は無敵だから突っ込め。

フェニックス



供給



⬆仲間のエネルギーが減ったら、イジワルしないでちゃんと助けなきゃ。

ボスもラクラク

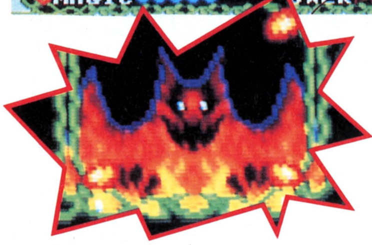


⬆もち、1人で戦うよりは2人のほうがラクちん。チームワークでGO!

New Soft Times







メルヘンチックなACT

不思議(ふしぎ)の夢(ゆめ)のアリス

フェイス／11月下旬予定(がつげじゅんよてい)／¥6,400

ACT 3M

かわいいキャラクターとは裏腹(うらはら)に難易(なんい)度(ど)が高(たか)いアクションゲーム。ちょっとやそっとじゃクリアはできないぞ。アリスの運命(うんめい)はキミの腕(うで)にかかっている！

キュートな少女(しょうじょ)の夢冒険(ゆめぼうけん)

あるところに、アリスという童話(どうわ)が好(す)きな女(おんな)の子(こ)がいました。アリスは、童話(どうわ)の世界(せかい)の主人公(しゅじんこう)になって遊(あそ)ぶ夢(ゆめ)をよくみました。そんなある日(ひ)、いつものように楽(たの)しい夢(ゆめ)をみていたアリスは突然(とつぜん)うなされてしまったのです。1匹(ぴき)の魔物(まもの)が絵本(えほん)の中(なか)から飛(と)び出(だ)して、アリスの夢(ゆめ)の中(なか)に入(はい)ってきてしまったのです。どうすることもできないアリスが震(ふる)えていると、1匹(ぴき)のウサギがアリスの前(まえ)に現(あらわ)れました。ウサギはこうなったわけをアリスに話(はな)してくれました。どうやら魔物(まもの)が童話(どうわ)の主人公(しゅじんこう)たちをさらって、アリスの夢(ゆめ)を悪夢(あくむ)にかえてしまったらしいのです。悪夢(あくむ)からさめるには魔物(まもの)を倒(たお)すしかありません。アリスは悪夢(あくむ)をはらすための冒険(ぼうけん)に出(で)るのでした。

⬇木(き)のおばけがアリスを狙(ねら)う。女(おんな)の子(こ)の暗(くら)い森(もり)での1人歩(ひとりある)きはとっても危険(きけん)！





⬆ここは滝(たき)のステージ。足場(あしば)があまりないから、おちついてジャンプしよう。

おてんばアリスの攻撃方法(こうげきほうほう)

攻撃(こうげき)

アリスの攻撃方法(こうげきほうほう)は2つあるんだ。"イヤ！"と叫(さけ)ぶボイス攻撃(こうげき)と、ジャンプして敵(てき)をふんづける攻撃(こうげき)。ボイス攻撃(こうげき)はため撃(う)ちもできるぞ。

ボイス攻撃(こうげき)



➡アリスはとっても大声(おおごえ)なのだ。



ふんづけ

⬅ボイス攻撃(こうげき)よりも威力(いりょく)があるよ。

魔法(まほう)

アリスは魔法(まほう)も使(つか)えちゃうぞ。このゲームは魔法(まほう)を使(つか)わないとクリアは難(むずか)しい。ステージをクリアするごとにアリスは魔法(まほう)を覚(おぼ)えていくんだ。

➡これは"レッド"と"ブルー"の魔法(まほう)。





⬅レッドの魔法(まほう)は見(み)えないアイテムが見(み)える。

へんてこりんな敵(てき)キャラたち

➡おかしの家(いえ)がボスの部屋(へや)なのだ。



ステージの最後(さいご)には部屋(へや)があって、へんてこりんなボスキャラがアリスを待(ま)ち受(う)けているぞ。見(み)かけによらず、かなり手強(てごわ)くて、倒(たお)すのにひと苦労(くろう)するのだ。敵(てき)の動(うご)きをしっかり見(み)てやっつけよう。



⬅口(くち)から泡(あわ)をはいて転(ころ)がってくる。



⬆"チリンチリン"とベルを鳴(な)らしながらアリス目(め)がけて突(つ)っ込(こ)んでくる。

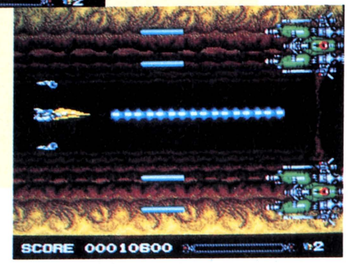
➡こいつはロケットパンチを撃(う)ってくる。



自機の攻撃法が変化するSTG

バイオレントソルジャー





『サイバーコア』のI.G.S.から、STG第2弾が登場。手ごたえ抜群の各ステージを、変形可能の自機で切り進んでいく灼熱の戦闘感覚が味わえるぞ!!

I.G.S.／11月発売予定／価格未定　STG　3M

カッコイイ戦闘機で激戦を突破せよ！

この『バイオレントソルジャー』は、横スクロールタイプのSTG。攻撃をギュンギュンかわして、敵キャラをバリバリ撃ち落としていくっていう正統派ゲームなんだ。

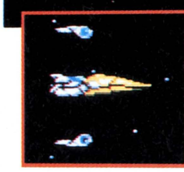
プレイヤーが操作する自機は、アイテムを取ることで3段階まで成長する3種類(レーザー・ホーミング・バルカン)の攻撃法を持っている。さらに、アイテムでスピードをアップさせたり、オプションを機体の上下に付けたりもできるぞ。

それからこのゲームでは、機体の先端に可動する無敵パーツが付いているんだ。これをボタン操作で開閉させると、ショットの射幅を増減できて、さらに敵の弾をよける盾としても使えるぞ。

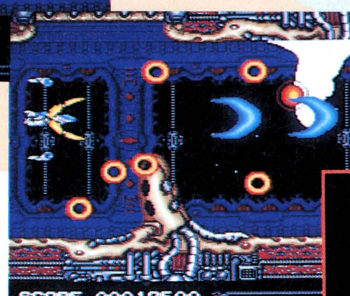
キミならどこまで使いこなせるかな？

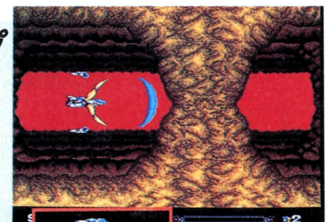
パワーアップすると変形ができるぞ！





⬆これが最初の状態で、黄色い部分が閉じている。上下のオプションは最初はついていない。







⬆これがマックスパワー。前が大きく開いてワイドな攻撃！



⬅これは1段階パワーアップしたところなのだ。前の部分が少し開いて、違った攻撃ができるんだよ。

ステージ3までを紹介するぞ！

各ステージは独特なグラフィックになっているのだ。機械があちこちにあるサイバーな面や、地底深くの洞窟みたいな面や、何かの生き物の中みたいにドロドロとした面など。

敵キャラもステージに合っていて、機械的なところではメカニックな敵が、ドロドロした面では、生き物みたいな敵が次々に出てくるんだ。

ステージ1



⬆パワーをためて撃つと、自機の周りにバリアをはることができる。

BOSS



➡ステージ1のボス。パワーアップしていれば楽勝！

ステージ2

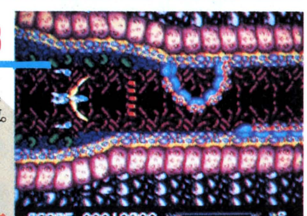


⬆なかなか奥行きのあるグラフィックだね。



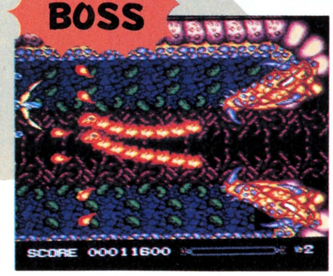
➡デッカイ敵が次々と現れて攻撃してくる。

ステージ3



➡イモ虫みたいな敵。けっこう強いぞ！

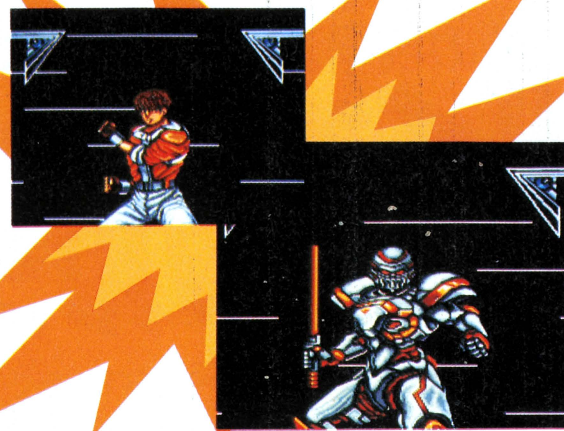
BOSS



⬅ステージ3のボス。弾をメチャクチャ撃ってくるぞ！

『サイバークロス』の続編!!

クロスワイバー



フェイス／12月発売予定／¥6,780　ACT　4M

特撮ヒーローっぽいノリで好評だった『サイバークロス』の第２弾が登場だ。新たな敵の出現に、今度は“クロスワイバー”となってカッコよく立ち向かっていくぞ！



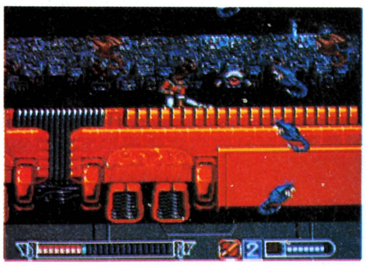
宿敵ドーマから地球を守れ！



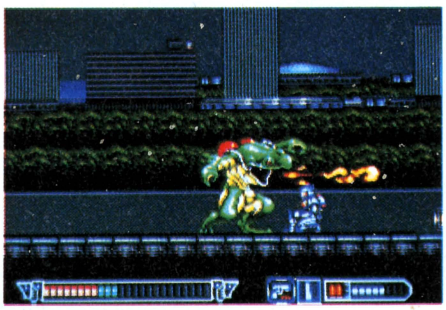
前作『サイバークロス』は現代っぽい舞台だったけど、この『クロスワイバー』はなんと近未来の東京が舞台になるんだ。だから、背景もいきなり未来の新宿中央公園が出てきたりして、なかなか楽しめるぞ。

また、設定だけでなく、マイキャラもだいぶ変更されていて、より一層カッコよくなっているし、動きもだいぶよくなっているんだ。

さらに、前回にはなかったシューティング面までついている！　この多彩さで、またボクたちを楽しませてくれそうだ。



➡列車の上での戦闘。向こうに見えるは東京の町並みか!?



⬆前作にも登場したカエル。デザインもカッコいいぜ。

シューティング面もあるぞ！

今回初めてつけ加えられたシューティング面。これだけで１本のゲームになりそうなほどいいデキ。

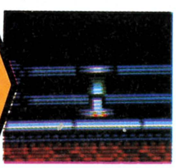


⬆未来はバイクも空を飛んでしまうんだね。スゴイッ！



⬅高速スクロールしながらの対決は大迫力！

アクセスで攻撃力アップ!!



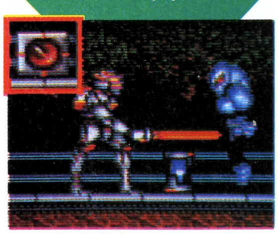
ライフカプセル

左のライフカプセルを取り続け、ある一定の値まで達すると、主人公は武装刑事“クロスワイバー”に変身する。

この変身のことをアクセスと呼び、変身したあとの主人公は、ジャンプ力のアップや高性能武器の装備など、格段に強くなることができるのだ！

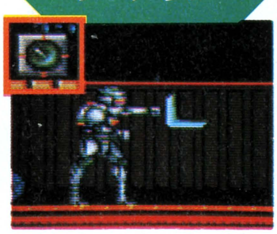
これで敵も怖くないぜ!!

ブレイド



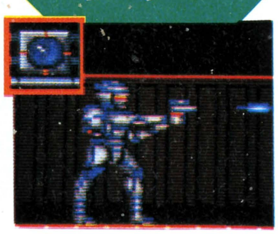
強力な剣で敵を一刀両断！　パワーアップすれば、弾も出るようになるという話も…。

ブーメラン



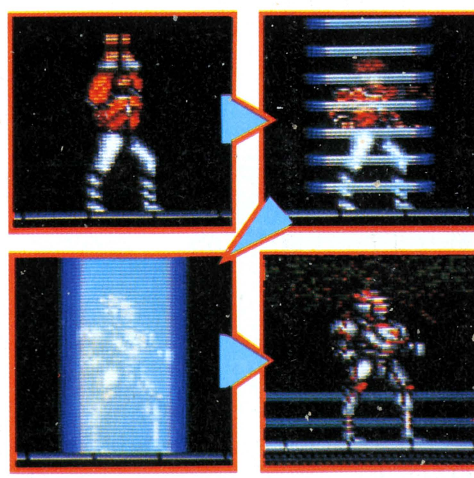
『サイバークロス』よりも、格段に強くなったブーメラン。連射能力に欠けるけど使いやすいぞ。

レーザー



このレーザーを取れば、遠くの敵も倒すことができるぞ。ただし弾数が決まっているので注意。

アクセスの決定的瞬間



本格的な賭博ゲーム出馬！

ワラビー!!





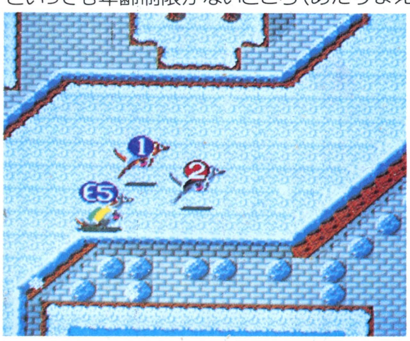
本当のお金を賭けることなく楽しむ、そんな競馬ゲームが『ワラビー!!』だ。子供から大人まで広く遊べるゲームだぞ！

メサイヤ(NCS)／12月14日発売／¥6,500　ETC　3M　B・U

明日の億万長者はキミだ！

最近オグリキャップとかがはやったりして、静かなブームといわれつつある競馬。でも実際の競馬場には、18歳未満だと入れないので、読者のほとんどは競馬の楽しさを知ることができないよね。

それじゃあということで登場したのがこの『ワラビー!!』だ。このゲームのいいところは、なんといっても年齢制限がないところ(あたりまえか!?)。



⬅本当の競馬さながらの興奮がPCエンジンで再現！ これは燃えるぜ！

それに本当のお金を賭けるわけじゃないから、お母さんに怒られることなく、存分に楽しむことができるぞ。さらに、競馬をやったことのある人もうならせるくらい設定が細かいから、ゲームといえどもやりごたえはじゅうぶんなんだ。

ちなみに〝ワラビー〟というのは、カンガルーを競争用に改造したもの。お金がたまると、自分の〝ワラビー〟を持つこともできるんだ。どこまでもリアルな設定でプレイヤーを引き込むぞ！



➡うーん、うらやましいんだかあぶないんだか…。



⬅上に見えるのがワラ券売り場だよ。



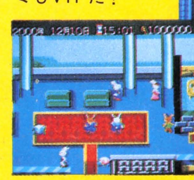
⬆さあ、どれを買うか……。カンだけでは勝てないところがこのゲームのおもしろいところ。

ワラ主になって収入アップ！

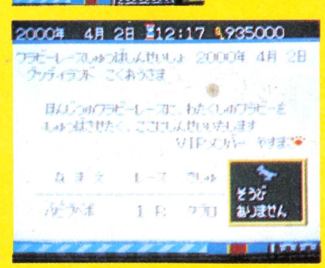
お金が100万ゴールドたまったら、自分のワラビーを持つことができる。自分で買ったワラビーが優勝すれば、お金もジャンジャン入ってくるようになるぞ。でも、最初は足が遅いので、レースを重ねて、育てることが必要だ。



➡ワラビー買ってキミもVIPだ！



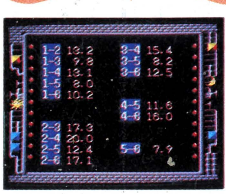
⬅ここがVIPルーム。きれいな席だ。



⬅ワラビーを出走させるために必要な申請書。こってるぅー。

勝ちワラビーの予想法は4種類！

オッズ



要するに賭け率のことで、この値が低ければ低いほど、その組み合わせにたくさんの人が賭けている、ということになるわけ。

多くの人が賭けているということは、それだけ強い組み合わせだと思われていることで、アテになる。

新聞



近所で売っている予想新聞。出走ワラビーの経歴や予想が書いてある。

でも、これだ！ という決定的な記事が載っていないので、書いてあることを自分で吟味しなければならないんだ。でも本物っぽくてなかなかだ。

パドック



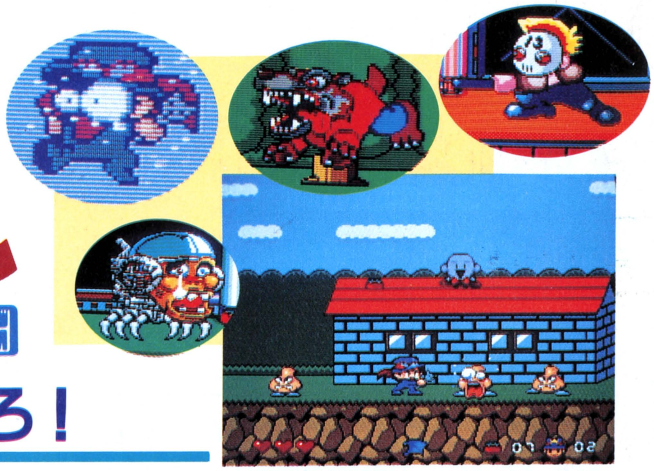
これはかなりアテになる方法で、出走ワラビーの様子を直接見にいってしまおうというもの。ざっと見回してみて、元気に走り回っているやつがいたら、かなり調子のいい証拠だ。戦歴と見合わせてから賭けてみよう。

ニンジン・リンゴ



競馬場入口わきで売っている。これを買って裏をみると、次のレースの予想が書いてある。そこそこアテにはなるけど、全面的に信用するのはどうかと思う。大穴を狙うつもりならとくに必要はないけどね。

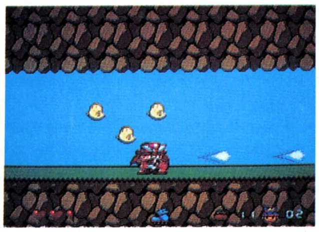
魔界のプリンス ドラぼっちゃん



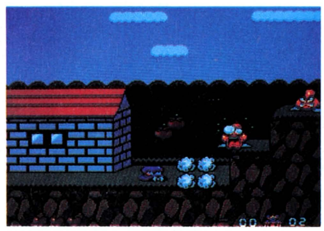
ナグザット／12月発売予定／¥6,700 ACT 3M

悪神オオワルサーをこらしめろ！

「ある日、ドラキラヤ家に伝わる魔界暗黒の封印板をドラぼっちゃんが開けてしまったから、さぁ大変！　中からご先祖様が封じ込めた〝悪神オオワルサー〟が手下の魔物と飛び出してしまい人間界へとなだれ込んでしまった……。お父さんのドラキラヤ大王にしかられたドラぼっちゃんは魔物たちを封印すべく旅立つのだった……」といったストーリーで始まるコミカルアクションゲームが登場だよ。



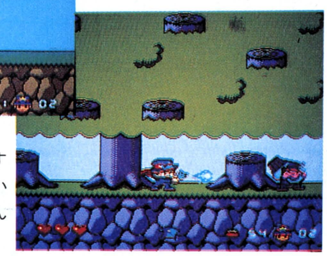
➡アイテムを取ればドラぼっちゃんがパワーアップするぞ。



➡しゃがむと帽子の中に入っちゃって、トマトを投げて攻撃できちゃうのだ。



⬅空中を飛んでいるコウモリを撃つと、どこからともなく執事であるモアイくんが助けにきてくれるんだ。



➡『ドラぼっちゃん』に登場するキャラクターはみんなかわいいやつばかり。こいつは〝れんこんボーイ〟っていうんだ。



『レインボーアイランド』の続編がPCにっ！

パラソルスター

タイトー／発売日未定／価格未定 ACT 3M

ファンタジックな面クリACTなんだ!!

うーん、ファンタジー

タイトーからアーケードで人気のあった『レインボーアイランド』の続編『パラソルスター』がオリジナルゲームとして登場だよ。マイキャラはもちろん〝バビー〟くん。『レインボー』では虹を使って敵をやっつけていたけど、このゲームでは傘を使ってやっつけるんだよ。傘の上に敵を乗っけてブッ飛ばす!! なんか染之助染太郎みたいだネ。

ゲーム内容は、面クリアタイプのアクションゲーム。いくつかのラウンドに分かれていてラウンドごとにステージがあるんだ。画面内の敵キャラをすべてやっつければステージクリアになるぞ。画面はファンタジックな感じになっていて、キャラクターもとってもかわいいやつばかり。詳しい情報が入ったらまた紹介するから楽しみに待っててネ。

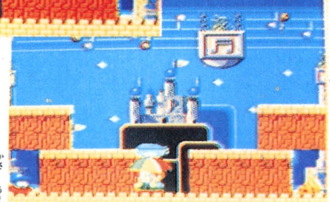


➡ここは音楽の世界で、敵もかわいい楽器になっているんだ。

⬆こんなファンタジックな世界を冒険していくんだ。

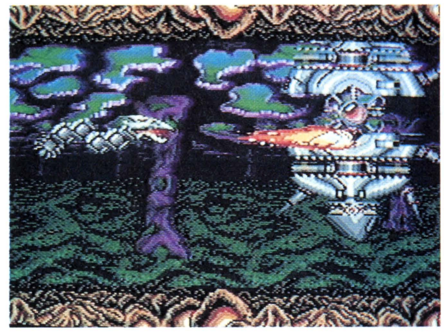


➡傘をさしたバビーくん。とってもかわいいネ。



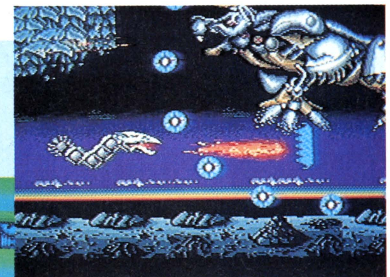
➡こうやって傘の上に敵を乗っけて、投げ飛ばしてやっつけるんだ。

天聖龍（セイントドラゴン）

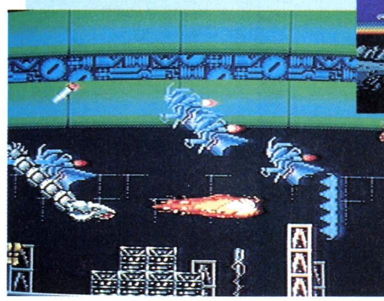


エイコム／12月発売予定／予価¥7,200　STG　3M

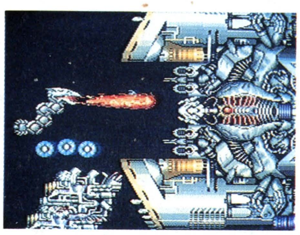
『P・47』でおなじみのエイコムから、超過激STGの『天聖龍』が登場するぞ。内容は、ドラゴンの形をした自機を操作して、敵をバリバリと倒していくという、とっても気分壮快なゲーム。主人公の後ろに延びたシッポが無敵になっているので、うまく使えばシールドの代わりになるという設定が面白いポイントだぞ。アーケード版も、完成度の高いSTGだったので、PCエンジンにどう移植されるか、STGファンは今から楽しみだね。



⬅自機がパワーアップすると、かなりハデな攻撃ができるようになるんだけど。敵の反撃もなかなかのものだぞ。



⬅頭部以外のところは無敵なので、うまく弱点をかばいながら攻撃しよう。このテクが勝敗を決めるときもあるぞ。



⬅自機がドラゴンの形をしているのも斬新だった。



⬆バリバリと敵を倒せ!!

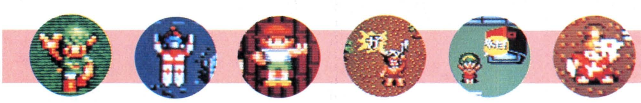
トリッキー





I.G.S.／発売日未定／価格未定　PZG　2M

PZGにストーリーがくっついた！



この『トリッキー』は、各面の中にある絵柄のついたブロックをうまく動かして、同じもの同士をぶつけて消すっていうタイプのPZG。

さらにこのゲームでは、全60面を6つのルートに分けて、それぞれのルートに面白ストーリーをつけているというお楽しみの要素もあるんだ。

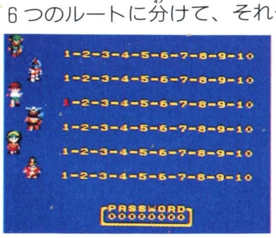
各面の難易度は、それなりに手ごたえがある本格派だし、各ストーリーのビジュアルはおもいっきり挑戦欲をかき立ててくれる一級品だよ。



⬅ウルトラマン(?)が街に現れた怪獣をやっつける面。



⬅弱虫の男の子が肝だめしにおばけ屋敷を探検する面。



⬆ゲームのはじめに好きなストーリーを選んで始められるんだ。

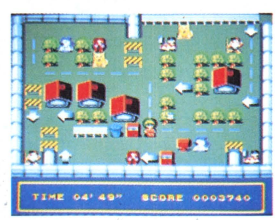




⬆➡こうやって同じ絵どうしをぶつければ消えるのだ。



⬅おなかをへらした家族のために獲物をとりに行く面。



⬅お友だちの誕生会によばれされて家へ向かう面。

マスター・オブ・モンスターズ

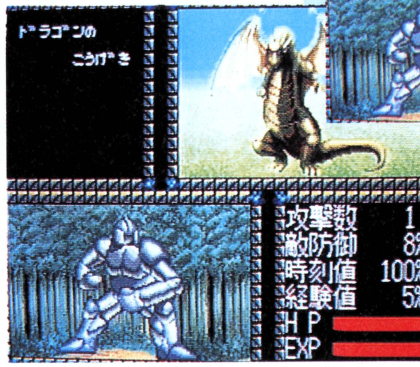
マイクロキャビン／発売日未定／価格未定　SLG

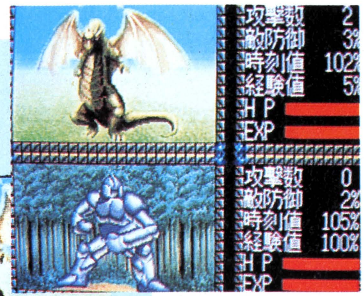
ファンタジックなSLGだ！

SLGにファンタジーの設定を取り込んだ元祖として、パソコン業界に一大旋風を巻き起こした『マスター・オブ・モンスターズ』が、PCエンジンに移植されることになった。ゲームの内容としては『大戦略』のファンタジー版といった感じだけど、魔法が使えたり、ユニットが成長したりと、ファンタジー色を濃くしているぞ。楽しみに待っててね。



⬆ユニットはすべてファンタジーの世界をもとに作られているぞ。





⬆おっと、戦闘モードだ。まずは敵のパラメータが表示される。

⬅パソコン版と比べてグラフィックはとてもカッコよくなっているね。

立体将棋（森田将棋）

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　ETC　4M

将棋の駒に動きがついたぞ！

将棋の駒っていうと、どれも五角形でイマイチ個性にとぼしいよね。このゲームでは、ルールこそ将棋なんだけど、駒がファンタジックなグラフィックに彩られているんだ。それに視点が斜め上からなので、とても立体的に見える。これでキミも将棋が好きになる！



⬅これを見せられ将棋だといわれても、一瞬疑っちゃうくらいキレイ。



⬅敵が攻撃してきた。ちゃんと動いて攻撃してくるところがなかなかイカス。

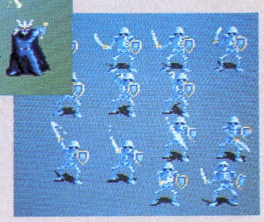
動きがコマカイ！

➡バサバサと羽を動かすのはハーピーさんだろうか？



⬇これが将棋でいう"王将"的存在なわけね。





➡スケルトンだけ取っても、こんなにパターンがある。こりゃコマカイわけだ。

ZIPANG ～ジパング～

パック・イン・ビデオ／12月7日発売／価格未定　PZG　2M

全70面のPZGだ

映画「ZIPANG」の設定を使った、ACT・PZGの登場だ。全70用意されたステージには黄金が隠され、それを守る怪物やトラップが主人公"地獄極楽丸"の行く手をはばむぞ。

柔軟な思考で謎を解き、天下取りを企む悪人から、至宝"呪廻日本地図"を奪い取るのだ。





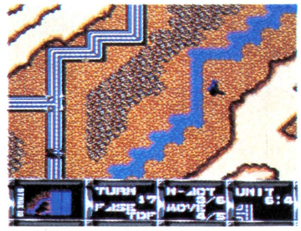
⬆出口へのルートは、自分の発想で見つけるのだ。

⬅全70面の複雑な謎。キミはどこまで勝ち進めるかな？

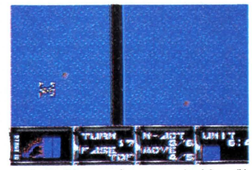
GULCLIGHT -TDF2- ガルクライト

パック・イン・ビデオ／12月20日発売／価格未定　SLG

SLGファンに朗報!! キャンペーンタイプの戦略SLGが、パック・イン・ビデオから登場するぞ!! 簡単ルールと合体ロボ＋キャンペーンシナリオと、楽しみも盛りだくさん。次号で内容をバッチリ紹介するぞ!!



⬅どんなゲームなのか、今から楽しみだね。



⬆来月号で、気になる内容を全公開するぞ。

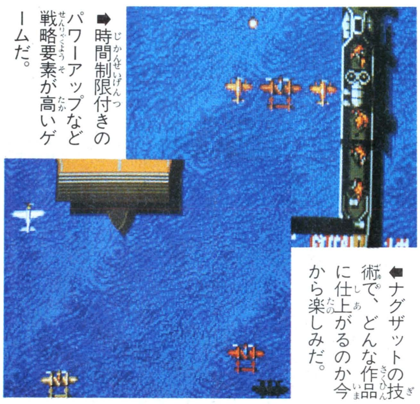
1943

STG 4M

ナグザット／発売日未定／価格未定

大ヒットSTGの移植決定

迫りくる、強大な戦艦たちに対して単独で立ち向かっていくという、バリバリのSTGだった『1943』がPCソフトとして登場するぞ。移植を行うのは、最近クオリティの高い作品が続いているナグザット。これは、絶対期待の注目作だぞ!!



➡時間制限付きのパワーアップなど戦略要素が高いゲームだ。

➡ナグザットの技術で、どんな作品に仕上がるのか今から楽しみだ。

＊画面はアーケード版です

迷宮島

PZG 4M

アイレム／12月発売予定／価格未定

待望のPC版画面が到着!!

『イメージファイト』に続く、アイレムファン待望の第４弾『迷宮島』がいよいよ登場だ。このゲームはトラップやしかけがたくさんある島を、ひたすらゴールを目指して進んでいくという面クリタイプのパズルゲームで、かなりアクション色の強い作品。キャラデザインもかわいいから、見ているだけでも楽しめちゃうはずだよ。

次の情報に期待しててね。



➡柔軟な思考で、各面のトラップをかわしていこう。

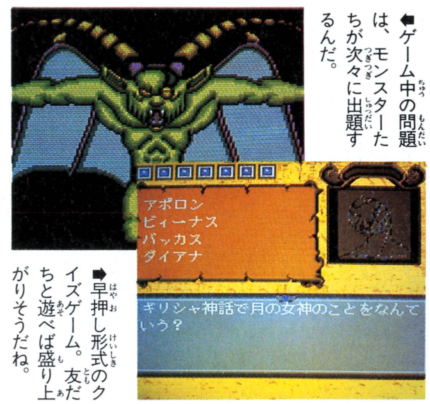
クイズアベニュー

ETC

NECアベニュー／発売日未定／価格未定

PC初のクイズゲームだ

このゲームはPC初のクイズもの。ゲームでは、目的地へ向かってキャラを進めながら、3000以上も用意された中から出される問題に答えていくんだ。クイズの形式は○×式で、アニメやゲーム、雑学などのジャンルに問題が分かれているぞ。期待して待とうぜ！



➡ゲーム中の問題は、モンスターたちが次々に出題するんだ。

➡早押し形式のクイズゲーム。友だちと遊べば盛り上がりそうだね。

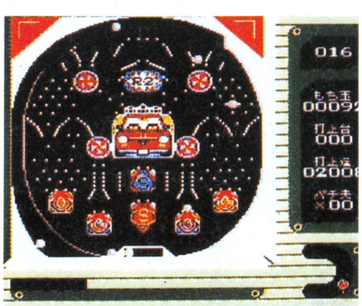
幻伝説パチ夫くん

ETC

ココナッツジャパン／発売日未定／価格未定

パチ夫くんがやってくる!!

ファミコンで「１」「２」と登場した人気ソフト、『パチ夫くん』がPCオリジナル版のCDロムソフトになって登場するぞ。ゲーム内容は基本的にパチンコのSLG。ところが、いろんなシナリオも用意されて冒険（？）の楽しみもあるらしいぞ。さらに、なんと発売時には電動ハンドル型のジョイスティックも付属品になるらしいんだ。次号ではさらに詳しく紹介できそうだからお楽しみにね。



➡PC版ではどんなパチンコ盤が出るのか、早く知りたいね。

＊画面はFC版です

ファイナルマッチテニス

SPG 2M

ヒューマン／１月発売予定／¥5,500（予）

ヒューマンの新作SPG!!

スポーツゲームで高い評価を得ているヒューマンから、新しい作品としてテニスのゲームが出るぞ。この作品では、１人でもCOMと組んでダブルスの試合ができたり、４人での対戦もできたりと機能も充実。また、熱い試合を楽しむことができそうだぞ!!



➡ヒューマンのSPGだけに、必ず満足できるゲームになるだろうね。

➡この通りプレイヤー人数も自由に選べる。友だちと楽しもう!!

おぼっちゃまくん

ACT 4M

パック・イン・ビデオ／１月発売予定／価格未定

ギャグ連発のACTだ！

コミックやアニメで、超大人気の「おぼっちゃまくん」がACTになったんだ。ゲーム内容はもちろんギャグ大爆発で、茶魔の攻撃方法やパワーアップ、そしてアイテムの数々も原作そのままのおかしさだよ。たとえば、アイテムの“ヨーグルト”を取ると、茶魔がいきなり「おはヨーグルト」をして、画面中の敵を硬直させてしまうなんてぐあいにね。面白ギャグACTに期待だね。



➡狂的な行動を連発する、ご存じ茶魔がゲームの中で大暴れ!!

Time Schedule タイムスケジュール

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

入 消費税込み
（無印は消費税含まず）
上 上位機種



発売日	ソ フ ト 名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
10／5(金)	ザ・プロ野球	インテック	C	¥6,800	SPG
10／5(金)	雀偵物語	日本テレネット	C	¥6,780	ETC
10／12(金)	サイバーナイト	トンキンハウス	H	¥6,800	RPG
10／12(金)	バットマン	サン電子	H	¥6,500	ACT
10／26(予)	ナグザットスタジアム	ナグザット	H	¥6,800	SPG
10／上旬	ラビオレプス スペシャル	ビデオシステム	H	¥6,800	STG
10／下旬	琉球	フェイス	H	¥5,400	PZG
11／2(金)	エアロ・ブラスターズ	ハドソン	H	¥6,500	STG
11／23(金)	キックボール	メサイヤ（NCS）	H	¥6,200	SPG
11／23(金)	J.B.ハロルド 殺人クラブ	ハドソン	C	¥6,500	AVG
11／上旬	デコボコ伝説 走るワガマンマー	日本テレネット	C	¥6,780	SPG
11／上旬	バスティール	ヒューマン	C	¥6,500	SLG
11／予定	不思議の夢のアリス	フェイス	H	¥6,400	ACT
12／7(金)	ジパング	パック・イン・ビデオ	H	予価¥6,200	A・PZG
12／7(金)	ボンバーマン	ハドソン	H	¥5,300	ACT
12／11(火)	メルヘンメイズ	ナムコ	H	¥5,500	ACT
12／14(予)	バイオレント ソルジャー	I.G.S.	H	予価¥6,400	STG
12／14(金)	ワラビー!!	メサイヤ（NCS）	H	¥6,500	ETC
12／20(木)	イースIII	ハドソン	C	¥7,200	A・RPG
12／21(予)	アストラリウス 魔笛伝説	I.G.S.	C	予価¥6,300	RPG
12／21(金)	ガルクライト －TDF 2－	パック・イン・ビデオ	C	予価¥7,800	SLG
12／22(土)	桃太郎伝説II	ハドソン	H	¥7,200	RPG
12／上旬	アヴェンジャー	日本テレネット	C	価格未定	STG
12／上旬	SPIN PAIR	メディアリング	H	¥5,900	PZG
12／下旬	トイショップボーイ	ビクター音産	H	価格未定	STG
12／下旬	マスター オブ モンスターズ	マイクロキャビン	C	予価¥6,500	SLG
12／下旬	クロスワイバー	フェイス	H	¥6,780	ACT
12／予定	サイレントデバッガーズ	データイースト	H	価格未定	A・RPG
12／予定	三国志 群雄割拠	ナグザット	C	価格未定	SLG
12／予定	サンダーブレード	NECアベニュー	H	¥7,200	STG
12／予定	大旋風	NECアベニュー	H	¥7,200	STG
12／予定	チャンピオンレスラー	タイトー	H	価格未定	SPG
12／予定	バーニングエンジェル	ナグザット	H	¥6,700	STG
12／予定	魔界プリンス ドラぼっちゃん	ナグザット	H	¥6,700	ACT
12／予定	迷宮島	アイレム	H	価格未定	ACT
12／予定	らんま½	メサイヤ（NCS）	C	¥6,800	ACT
年内	アウトラン	NECアベニュー	H	価格未定	SPG
年末	クイズアベニュー（仮）	NECアベニュー	C	価格未定	ETC
1／4(金)	おぼっちゃまくん	パック・イン・ビデオ	H	¥6,800	ACT
1／18(金)	ジャッキーチェン	ハドソン	H	¥6,500	ACT
1／下旬	TVスポーツ フットボール	ビクター音産	H	価格未定	SPG
1／予定	S.C.I.	タイトー	H	価格未定	SPG
1／予定	カダッシュ	タイトー	H	価格未定	A・RPG
1／予定	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	H	予価¥5,500	SPG
1／予定	幻伝説パチ夫くん	ココナッツジャパン	H	価格未定	ETC
2月予定	オルディネス	ハドソン	上H	価格未定	STG

 イラスト／杉山真理



NEC アベニュー Mr.多部田の

新作ソフトは1日にしてならず

今年は『オペレーションウルフ』のディレクターOから始まって、やたらと知人の結婚が多く、ご祝儀関係の出費もさることながら、精神的なプレッシャーも相当なモノ。そういえば以前「クレタコ」のコーナーで私の隣に座っていた石橋良子（24）も今月末には結婚するし、かの岩崎氏もこの号が出る頃には(?)……ああっ、外堀が埋まって行くっ！

ソフトの重要性

ある雑誌で「CD・ROM²のバッファ（現在64Kバイト）はより大きくバージョンアップすべきだ」といったような記事が載っていて、「たとえば今の4倍に増やしてトータル256Kバイト(2Mビット)にすれば、従来の2Mソフトはほぼ無改造でCD化でき、さらに単純計算でアクセス回数が4分の1になる」というようなメリットが書かれていました。たしかにCD・ROM²システムの性能はメカの物理的なスピードとともにバッファRAMの大きさに左右されます。また、PCエンジンはカード部分にRAMを持たせることも可能なので、この案は「ハードウェア的には」実現可能ですし、バッファ不足で手を拱いていたソフトハウスにも魅力的な提案となるでしょう。しかし……ハードメーカーを始め、それを応援してくれているみなさんにも考えていただきたいのは「ニューハードは作る方も買う方もお金がかかるうえに、ソフトメーカーサイドで対応ソフトを作らなければ全く役にたたない」ということです。あたりまえといえばこれほどあたりまえのことはないのですが、近頃の性能のみを前面に押し出したハードラッシュを見ていると、根本的なところが見落とされているような気がしてならないのです。

発売日	ソ フ ト 名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
来春	1943	ナグザット	H	価格未定	STG
来春	改造町人シュビビンマン2　新たなる敵	メサイヤ（NCS）	H	価格未定	ACT
来春	戦国関東三国志	インテック	C	価格未定	SLG
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ（NCS）	H	¥6,800	ACT
未定	アドベンチャーアイランド	ハドソン	H	価格未定	ACT
未定	アルシャーク	ライトスタッフ	C	価格未定	RPG
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	C	価格未定	AVG
未定	エフェラ　アンド　ジリオラ	ブレイングレイ	C	価格未定	RPG
未定	カットビ！　宅配くん	トンキンハウス	H	価格未定	ACT
未定	カメレオン・アイズ　密林の迷宮（仮）	ユニ・ポスト	H	¥4,900	PZG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	クライングドラゴン	アスミック	H	価格未定	A・RPG
未定	コズミックファンタジー2　冒険少年バン	日本テレネット	C	価格未定	RPG
未定	コブラII　伝説の男	ハドソン	C	価格未定	ETC
未定	CYBER CITY OEDO808	メサイヤ（NCS）	C	価格未定	AVG
未定	神聖刻紀　ブリーダーズ・ワース（仮）	メサイヤ（NCS）	C	価格未定	RPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	(上)H	価格未定	ACT
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ（NCS）	H	価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	価格未定	STG
未定	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	H	価格未定	SPG
未定	ソーサリアン	ビクター音産	C	価格未定	A・RPG
未定	ダウンロードII	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	TATSUJIN	タイトー	H	価格未定	STG
未定	天外魔境II	ハドソン	C	価格未定	RPG
未定	都市転送計画　エターナルシティ（仮）	ナグザット	H	価格未定	ACT
未定	トリッキー	I.G.S.	H	価格未定	PZG
未定	ナグザットホール	ナグザット	H	価格未定	ETC
未定	熱血高校ドッジボール PCサッカー番外編(仮)	ナグザット	H	価格未定	SPG
未定	ハットリス	マイクロキャビン	H	価格未定	PZG
未定	パラソルスター	タイトー	H	価格未定	ACT
未定	パワーイレブン	ハドソン	H	価格未定	SPG
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	H	価格未定	ACT
未定	BURAI　八玉の勇士の旅立ち（仮）	リバーヒルソフト	C	価格未定	RPG
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	H	価格未定	ETC
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	H	価格未定	ETC
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	C	価格未定	ACT
未定	ポピュラス	ハドソン	H	価格未定	SLG
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	C	価格未定	RPG
未定	マンホール	サン電子	C	価格未定	ETC
未定	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ（NCS）	C	価格未定	RPG
未定	盟約の定義（仮）	ヒューマン	H	価格未定	RPG
未定	モンビット	ハドソン	C	価格未定	RPG
未定	立体将棋（森田将棋）	NECアベニュー	H	価格未定	ETC
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	C	価格未定	ACT
未定	ワードナの森	NECアベニュー	C	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

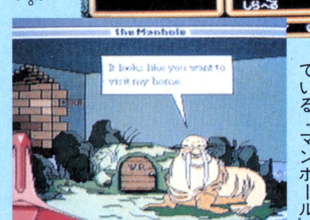
●パソコンメーカーの工画堂スタジオが、PCエンジンに参入決定!! 第1弾ソフトは、『ラ・ヴァルー』というパソコンからの移植RPGでCDロム作品になるとのこと。発売日、価格についてはまだ未定。続報に期待しよう!!

●サン電子が一風変わったCDソフトを発表。タイトルは『マンホール』で、電子絵本のようなものとのこと。

●『パチ夫くん』で、ゲーム界にパチンコフィーバーをもたらしたココナッツジャパンがPCエンジンに参入するぞ!! 初のPC作品は、『幻伝説パチ夫くん』。来月号では詳しく紹介できそうだぞ。お楽しみに!!



➡PC版『ラ・ヴァルー』の初公開写真。



⬅700枚以上の絵が入っている『マンホール』。



日本物産の巻

いきなりというか、突然すんばらしいレースゲームを発表してしまった日本物産さんに今月のタコラは突撃!! 内緒のウププな話も聞いてきちゃったよ〜ん。

CDロム作品も出します！

“はぁーるばる来たぜ、大阪ぁ……”ってなわけで、今回タコラは日本物産さんの取材のために大阪まで来ているのでした。うーん、いいねぇこの街は、モグモグ……（食い意地のはったタコラは、街で見かけたお店に素早く飛び込んだのだ）。食い物はうまいし、街ゆくねぇちゃんはとってもきれい、ングング。あー、おいしかった。お腹もいっぱいになったところで取材に行こうかなっと。そういえば、どうやって行けばいいんだっけ。あれ、道がわかんないぞ。げげげ、どうしよう……。シクシク、なーんちゃって！

そして、やってきました日本物産ビル。おなじみの“ふくろう”マークがあったから、タコラすぐわかっちゃったよん。

実はタコラ、今回の取材がすごい楽しみだったんだよ。なにしろ、9月14日に発売された『Ｆ１サーカス』って大好きなんだもん。ぜ

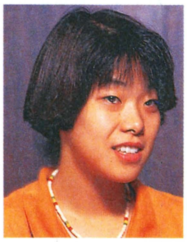


⬆大阪の、とある場所にある日本物産さん。この豪華な応接室には今までの作品がズラッと並べられているんだ。



⬆企画デザイン部広報・広告課係長の三浦弘さん。昔は125ccのレースをやっていたという熱血漢だ。

⬇同じく企画デザイン部広報・広告課の安田古都さん。お名前のように、趣のある女性なのだ。



SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス



アイレム

10月3日はゲームの日ですが、今年はちょうどAMショーの日にあたりますね。私も子供のころから、この日はビー玉、ケン玉やケンゴウをして遊んだものです。（100%猿スナック竹影）

ユニ・ポスト

創刊1号。第1弾は『カメレオン・アイズ』というゲームになります。うちのソフトはおもちゃ屋ではなく本屋で販売します。発売日には図書券を持って買いに行ってください。（じま）

アスミック

ジャジャーン！ アスミック期待の新作はアクション・RPGだ。制作だけがきわめて順調にすすんでいるのだ。まだタイトルその他は正式に決まっていなくてゴメン。（池田）

インテック

プロ野球のペナントレースは、終わってしまったけれども、『ザ・プロ野球』は、10月5日、あと1週間ほどで開幕だ。待っててね。

（マッチ）

エイコム



NECアベニュー

『ダライアスα』の抽選方法は、毎週100名様。だから、応募が少なそうな時期を狙って応募したほうが、当たる確率が高くなります。

じっくり作戦をねって、応募してください。（M）

クリーム

今年の夏は大変暑かったけど、みんなはどう過ごしたかな？ ボクはなぜか太ってしまってズボンがキツくて惨めだ。これから食欲の秋、あ〜体重計がヤダ！

（最近デブな、たかお）

サン電子

8月30日にドームでプリンスのコンサートに行ってきたぜ!! さて、プリンスといえば『バットマン』だ。10月12日発売のPC版『バットマン』も、プリンスともどもよろしく！（石川）

タイトー

12月発売予定の『チャンピオンレスラー』に一言。おもしろいが、疲れる。親指が、腫れ上ってます。みなさん今からでも遅くない。親指を強化しておいてください。（かーしま）

データイースト

大宇宙空間の沈黙の世界。取り残された宇宙船の中でくり広げられる、手に汗にぎるモンスターとの戦い。『サイレント・デバッガーズ』はゾクゾクするシューティングゲームだ！（タケ）

テンゲン

「メガドラで『HARD DRIVIN』を出すなんて、PCエンジンを見捨てるのか。」なんて思う人もいるでしょうが、ご心配なく。なんと3作も開発中です。順に出しますから。（JUN）

トンキンハウス

『関ヶ原』が発売され、『サイバーナイト』も一段落。これで一息つける…とはいかないのがこの業界の恐ろしさ。お次ぎの『カットビ！宅配くん』が待ちうけているのです。ガンバ!!（YS）

ナグザット



ナムコ

『ファイナルブラスター』5面のボス、「スクラップドラゴン」はよい。鉄クズのパーツが合体してドラゴンの体になるのだ。合体はよい。合体するもの全てに幸いあれ。（がんのすけ）

 イラスト／杉山真理

ひ、その辺の開発ウラ話なんかも聞いてみたいなぁ。「このゲームを作ったチームの全員が、レースマニアだったんですよ」とは、三浦さんのお言葉。なるほど、それであんなにレースファンが喜ぶような細かいこだわりが見られたんだな、タコラ納得。そういえば『F1サーカス』の'90のデータってすごく実際のレースに近かったんだよね。「とにかく新鮮でリアルなデータを使おうと、完成直前までデータ直しをしてたんですよ」。さすが、そうでなけりゃJ・アレジやウィリアムズがあんなに速いわけないもんね。ところで、これから"○年度版"とかっていうシリーズ化はあるのかなぁ？　「それもいいかもしれないですね。まあ、あの作品には可能性がいろいろあると考えてます」。やったぁ!!　タコラうれしい！　早く出てほしいなぁ。

で、気になる日本物産さんの次回作なんだけど、CDロム作品を検討しているそうなのだ。それがどんな作品なのかは、最後まで教えてくれなかったんだけど(うーん、いけずぅ)、必ずみんなが満足できるような作品にする（来月ぐらいには発表できるらしいよ）という力強いコメントも…。　さらに、その後にはRPG作品を考えているということなのだ。うひょひょ、そういえば第1作めの『麻雀ウォーズ』はRPG仕立ての麻雀ゲームだったから、そのノウハウを生かした作品が期待できるよね！　今後の日本物産さんは要注目だぜ!!

クレクレタコラの戦利品



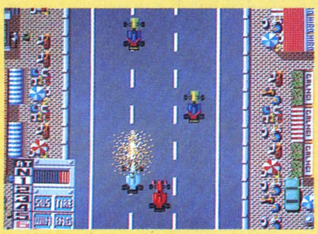
5名

今月のプレゼントはコレだよ～ん。今回は、『F1サーカス』の発売を記念してテレホンカードを5名様にあげちゃうのだ!!

応募方法

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント品名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル ㊎PCエンジン編集部「ニチブツ係」まで。どひゃーっと、応募してね。

F1サーカス



続編の可能性あり!?

史上初の"アウトインアウト"走法をも実現した、究極のレースゲーム『F1サーカス』。今回の取材によると続編の登場もありそうとのこと。誰でも楽しめる、それでいてマニアも納得しちゃうこのゲームには、ぜひ注目しよう。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス　インフォメーション

日本テレネット

推理小説を読みながら秋の夜を楽しんでいるキミ！そうそこのキミ、『雀偵物語』が10/9に発売されるぞ。さらわれた本条優を捜しに長い秋の夜を楽しむのもいいもんだぞ。　(松沢)

パック・イン・ビデオ

『ダイ・ハード』が発売されました。みんなぜひ遊んでください。さてさて次の作品は、かの『ZIPANG』がゲームになります。アクション・パズルゲーム。これも楽しめるぞ！　(伸)

ハドソン

キャラバン終われば夏も終わったって感じだが、最終日の横浜は感動したなぁ。参加してくれたみんな、ありがとう。

(北出)

ビクター音産



ビデオシステム

お待たせしまくった『ラビオレプス　スペシャル』いよいよ発売です。うさぎさんからひとこと、「キミのテクニックで、ボクを満足させてね。あっ……」(次号につづく)。　(橋本)

ヒューマン

ようやく『バスティール』の発売が近づいてきました。予定よりのびてしまいましたが、そのぶん大作に仕上がっているから、楽しみにお金をためて待っていてください。　(茶々丸)

フェイス

『琉球』
それは大人のためのパズルゲーム。クリアするごとに現れる南国沖縄の美しい風景、そして、かわいい女の子。今月もまた寝られない夜がくる。　(だあくん)

ブレイングレイ

A.　6Fで鍵を取ったあと、先に進まないんです。
Q.　まず、今いる地点から一番下までおりて、左から2つめの道をずっと上にいく。そして上の扉です。　(恩田)

ホームデータ

たくさんの人が『将棋　初段一直線』で初段をとりました。あなたも初段にチャレンジしてみませんか？

(新谷)

マイクロキャビン

秋といえば、芸術の秋などいろいろですが、うちにとっては追い込みの秋、デバッグの秋やらで大変なんだ。だけど、冬にはみんながたっぷりゲームを楽しめるようにがんばるぜ。　(伊藤)

メサイヤ(NCS)

さぁ困ったぞ。秋はいつまで秋なのだろう？－では問題です。立場的にヤバイのは、営業でしょうか、開発でしょうか、広報でしょうか？　一日千秋の思いです。　(松田)

メディアリング

ゼロヨンにかわり、年末業界をお騒がせするのは、オリジナルPZG『SPIN PAIR』。なんだ、またPZGかと思っちゃソン。なんとPCエンジンGTの通信に対応可だ！　(ミカ)

U.P.L.

『アトミックロボキッド』に続くU.P.L.第2弾！『ゴモラ・スピード』現在好評発売中です。プレイヤーに"ヨイショ"をしない、めずらしいゲームです。ぜひやってみて！　(藤沢)

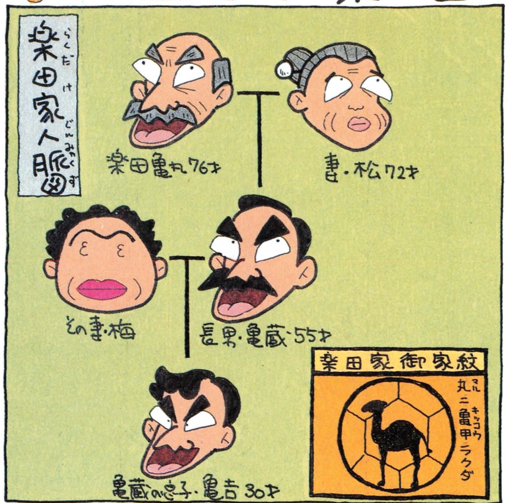
ライトスタッフ

ユーザー
テレフォン
始めました！
電話番号
(03) 5389－0016
(ゆうこ)

リバーヒルソフト

拙者は幻左京。かえでの墓参りにこの惑星キプロスに来たのだが、天界で聞いた光と闇の神の悪いウワサの真偽のほどを確かめようと思っておる。では金竜銀竜、まいるとするか。(M)

れんさいマンガ⑤ 楽田亀丸一家の一日



参考文献:「定本半七捕物帳」岡本綺堂/早川書房,「トイレが変る」日本トイレ協会他/保育社

㊖PCエンジン12月号は 10月30日㈫発売!

興奮の12月号! なんといっても注目は、総力特集"ハドソン"。あらゆる角度から最新ソフトの秘密に迫るほか、スタッフインタビューなども満載! ドギモを抜く超目玉企画もあるぞ!! また、半年に1度のゲームの祭典「AMショー」にも大潜入し、その模様を徹底収録! そして、いよいよ新読者参加ゲーム「ガイナウォーズ」がスタート! 売り切れ必至! GOGO!!

STAFF

Editor in Chief	佐藤辰男
Sinior Editor	後藤靖彦
Managing Editor	山田美恵子
Editors	松本 剛 北山のり子 渡邊由彦 高野希義 藤原 保 小畑雄二 化石ハウス 超 音 速(渡部功一 西谷英晃、根上広行) 中村敏彦 玉木成子 安藤 誠 小林 昇
Writers	岩崎啓真 中村泰宏 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎 拓 増島 健 新井まゆり 木村典子 山本裕司 大竹雅法 小西康雅 松本史博 森田慶子 福田大輔 小池 泉 川口 一 佐藤裕志 小西晃治 中川立一
Photographers	林 久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林 克典 伊豆倉守一 舟喜 力 加藤幸広
Designers	ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ グァバ盛岡

達人情報局

達人情報局は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り情報がもりだくさん。みんな聞いてみて!

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

月刊 11月号

㊖PCエンジン

1990年11月1日/特別定価440円(本体427円)
雑誌コード 13575-11

発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住所 〒102東京都千代田区富士見2-13-3

(編集部) 03-221-3521
(販売部) 03-817-8523
(広告部) 03-817-8425

印刷所 凸版印刷

ライター大募集!

㊖では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で左記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊖PCエンジン
「○○係」

次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。


NEC
史上最強のプレゼント！
★16体戦えますか？モード
★4分間タイムトライアルモード
驚異の3M非売品
DARIUS α
アルファ
抽選で合計800名様に（毎週100名様）プレゼント!!
応募方法
ダライアス・プラスのアンケートハガキか、スーパーダライアスの取扱説明書の裏の 当社ロゴマーク（AV）を切り取り、当社までお送りください。
期間：平成2年9月21日から、同年11月16日(消印有効)まで
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
ダライアス・プラスのアンケートハガキ
スーパーダライアス取扱説明書の裏の当社のロゴマーク
1990 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.
CD-ROMで戦えますか？
スーパーダライアス
●26体の巨大戦艦！
●ドルビーサラウンドBGM
絶賛発売中！
標準小売価格6,800円(税別)
6MCARDで戦えますか？
ダライアス・プラス
●大容量6MHuカード
●業界初！PC・SG両対応
絶賛発売中！
標準小売価格9,800円(税別)
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麴町2-14-2 麴町NKビル
お問い合わせ 03(288)0330
●平日／午前10：00～午後7：00
テープサービス03(288)0880



月刊 マル勝PCエンジン 1990 11月号
1990年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第11号通巻23号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部/☎03(817)8523 編集部/☎03(221)3521
特別定価440円(本体427円)

T4911357511445 雑誌コード13575-11